14
ANNO 2
NUMERO 14
DICEMBRE 1992
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

116 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

QUANTI
LEMMINGS
RIUSCIRETE A SALVARE COL VOSTRO NES?

LASCIAMOCI ANDARE ALLE MANIE DI GRANDEZZA:
MEGA-lo-MANIA

LEANDER E INDY
ALLA CONQUISTA DEL MEGADRIVE

GLI ADDAMS
IN CASA NINTENDO...

E TANTE ALTRE CONVERSIONI...

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

METTI IL TURBO!

- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

GAME GENIE™

- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI

IL GENIO DEI VIDEOGAMES

Moltiplica la tua potenza sui tuoi videogames preferiti

GAME GENIE

IL GENIO DEI VIDEOGAMES

MANUALE D'ISTRUZIONI E DEI CODICI

galoob

KIDS ELECTRONIC

GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:
- **AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'**
- **MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®**

*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle. I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo... da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.

KIDS ELECTRONIC

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02)

CONSOLE MANIA

UNA DANZA SOTTO L'ALBERO

Ma lo sapevate che sotto l'albero della Redazione si nascondono dei talenti prima assolutamente insospettati? Adesso ve li elenco uno per uno, e così capirete come il mondo dei videogame può riunire in sé persone dagli interessi e dai talenti tanto diversi.
Alex, per esempio: il vostro Caporedattore è un ballerino provetto. Non sto scherzando! Presto lo potrete vedere esibirsi in uno spettacolo molto interessante e qualche fortunato potrebbe averlo già visto in televisione! Incredibile ma vero. Max Reynaud invece ha l'hobby delle ragazze... cioè, scusate, volevo dire che ha l'hobby della guida: lo sapevate che il suo sogno è comprarsi una Ferrari e fare il pilota di Formula Uno? (Giancarlo Calzetta ha l'hobby di fare il soldato... NdAlex) Massimiliano Pescatori è uno sportivo modello, nel senso che è uno di quelli che seguono in TV ogni tipo di sport a ogni ora del giorno e della notte.
I Bovas passano tutto il giorno a correre dietro alle ragazze e a leggere le vostre lettere per l'Hard Café, mentre seriamente cercano di seguire l'università, come del resto Max, Alex e Piermarco...
Il Rosa redattore di Genova, invece, si diletta a fare il regista nelle produzioni video universitarie, in modo da poter fare i provini a migliaia di deliziose aspiranti attrici.
E infine io (il resto della lista l'ho dovuto tagliare per ragioni di spazio. Chiedo scusa a Stefano e agli omessi... NdAlex), che ho l'hobby di cantare e di fare televisione . Quindi, sotto l'albero, fate in modo di trovare una bella, fiammante console o una straordinaria cartuccia per giocare, tanto ormai l'avete capito: passare un po' del vostro tempo davanti al monitor a smanettare come pazzi non inibisce certo le vostre capacità, tutt'altro, anzi, le migliora e vi fa essere vincenti!

Buon Natale a nome di tutta la Redazione,
Stefano Gallarini

Si ringraziano Get Ready di Castel S. Pietro (BO), General Game di Napoli, Console Generation di Milano, Softmania di La Spezia, DB Line di Biandronno (VA), CD Verte (VA) e Micromania & Computerland di Cassano Magnago (VA) per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO SUCCESSO TELEVISIVO RISCOSSO IN INGHILTERRA ANCHE IN ITALIA

GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI: SFIDE AL COMPUTER, RECENSIONI, TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...

APPUNTAMENTO PER 10 SETTIMANE SU

TMC TELE MONTECARLO

DA SABATO 28 NOVEMBRE ALLE 19:00 E IN REPLICA LA DOMENICA ALLE 09:30.

ANTEPRIMANIA

PREVENIRE.... ...E' MEGLIO CHE CURARE

Ayeah, mi sembra di avervi già fatto notare le mie preferenze verso joystick & Co. rispetto ai tranciapolli(ci) forniti di serie come joypad a Famicom e (un po' meno) Megadrive. Come resistere allora a joystick che oltre a essere più comodi, con autofire e slow motion hanno anche la forma di uno Stealth Fighter (senza tutti quegli spigoli naturalmente)? Chissà se dispongono anche del dispositivo di dissimulazione per nasconderlo alle mani del fratellino...

In caso il danno sia già stato fatto e il malefico joypad stia riducendo a un informe ammasso di carne purulenta il vostro pollice potete sempre cercare di rimediare con uno dei gadget più inutili che mi sia mai capitato di vedere: i guanti da videogiocatore, con tanto di pollice imbottito. Potete sempre tentare di spacciarli a mammà come guanti di riserva per l'incombente inverno (con la punta delle altre dita tagliata? NdAlex)...

TELECONSOLE

Il Margame è l'ultima trovata della prolifica e fantasiosa Marpes. Si tratta di una console portatile NES compatibile senza monitor. E i giochi dove li vediamo, direte voi. Semplice, sul primo televisore che vi capita sotto mano, visto che la console è dotata di un'antenna in grado di trasmettere le immagini su un canale televisivo senza necessità di collegamento alcuno: questa è vera e propria pirateria via etere! L'unico problema è che la console ha un raggio limitato a quattro metri e non potrete oscurare le trasmissioni di Magalli con Super Mario.

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

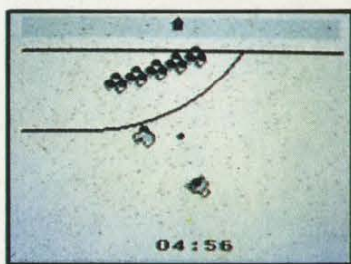
Super KICK OFF™

ANCO

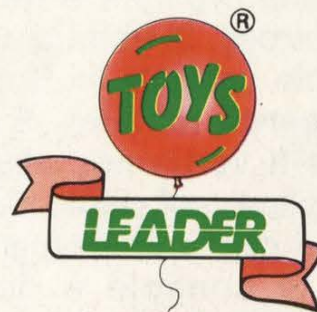
ORIGINAL GAME BOY. GAME PAK

C BUXTON

04:36

04:56

IL CALCIO SI CHIAMA SUPER KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo. Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

Original Nintendo Seal of Quality ™

TOYS® LEADER

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CADARIO

MADE IN JAPAN

78943° MINUTO

La ricordate sicuramente quella vecchissima serie di cartoni animati che pretendeva di essere di ispirazione calcistica in cui i vari personaggi correvano per ore in campi smisurati e interminabili, costruendo vere e proprie telenovele di diverse puntate per ciascuna partita? Si, sto proprio parlando di Holly e Benji (almeno così mi sembra di ricordare che si chiamasse) e in particolare dell'omonimo gioco per Super Famicom: una conversione praticamente perfetta. Lo schema di gioco ricorda vagamente Gundam F91: un sacco di sequenze animate per ognuno dei megacolpisegreti dei pittoreschi calciatori della serie (ci sono proprio tutti, sia buoni che "cattivi"), con l'unica differenza che qui c'è anche un minimo di giocabilità. Le squadre le potete formare con i personaggi della serie, e con un po' di buona volontà è quasi giocabile anche se gli ideogrammi per voi sono l'unità di misura del quoziente intellettuale, ma di un gioco così idiota non potevamo proprio fare a meno di parlare.

PENSAVATE CHE CI FOSSIMO DIMENTICATI DI LUI?

E invece no, continuiamo con i periodici aggiornamenti riguardanti il mio personaggio preferito: Super Deformed Gundam. Dopo la delusione di F-91 e Super Gachapon World (si tratta nient'altro che di un wargame praticamente ingiocabile) gli appassionati della vecchia serie televisiva potranno consolarsi abbondantemente su Super Famicom: il gioco è infatti una conversione della vecchia serie, ci sono assolutamente tutti i robot della serie, gli Zak, i Dom dei Draghi Volanti, i Gef, perfino quello strano Mobile Suit pilotato da Lara, i G-Commando, i carri armati e i caccia del Principato. Lo stesso Gundam (proprio lui, il vecchio RX-78) è equipaggiato con tutte le sue armi, selezionabili dall'apposito menu sottostante: cannoncini, laser, scudo, bazooka e mazza ferrata, fantastico!
Si può scegliere l'opzione a uno o due giocatori, se battersi contro il computer o contro un amico, basta scegliere il Mobile Suit che preferite tra la marea a disposizione e combattere nello spazio o sulla terraferma, con le differenti tecniche che ne conseguono.
Se siete dei vecchiardi ancora appassionati di quell'antica serie non dovreste proprio lasciarvelo sfuggire.

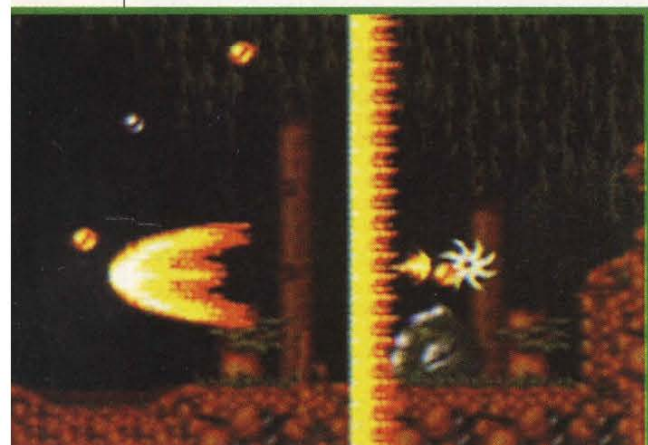
AMERICAN

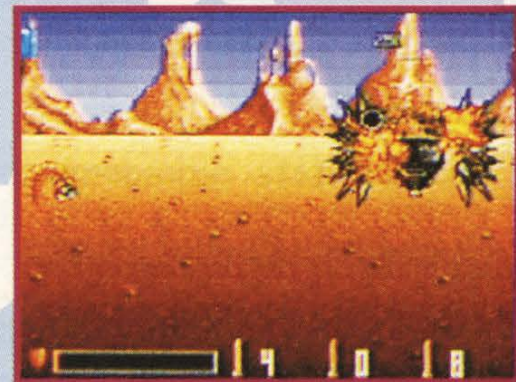
TU VUO' FA' L'AMERICANO...

Oh, questo numero una bella serie di novità dal paese del sol calante per NES, Super NES e Genesis.

UNIVERSAL SOLDIER

E' lui, è lui! O no? A quanto pare la Ballistic ha acquistato i diritti del film interpretato da Jean Claude Van Damme e Dolph Lundgren, riadattando il soggetto a un gioco esistente e cambiando il nome a quest'ultimo. Chi fra di voi non lo ha ancora riconosciuto? Ma certo! E' proprio Turrican! Per SNES, Game Boy.

MIGHT & MAGIC

Dopo aver attirato migliaia di appassionati su computer, ora arriva anche per il NES la prima puntata di questa leggendaria saga di gesta eroiche e gloriose. Visuale in soggettiva durante gli spostamenti, combattimenti a menu (o a mena'), più le solite tonnellate di incantesimi (ce ne sono ben novantasei, abbastanza per perdersi e finire arrostiti senza volerlo).

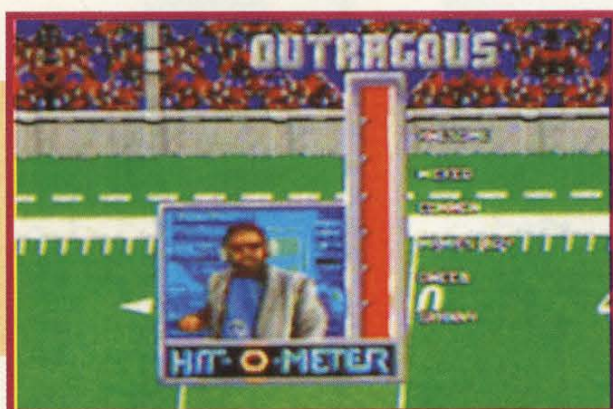
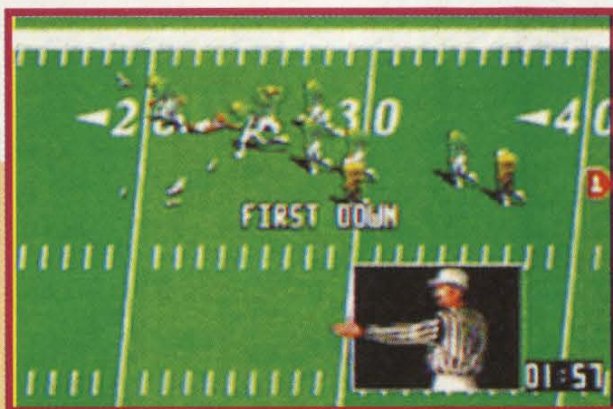
DEATH DUEL

Simulazione in cui, saliti a bordo del vostro cyborg, vi troverete a fare a botte con alcune delle più temibili creature del ventiduesimo secolo. Potenza di fuoco impressionante e scene splatter al morire dei mostri caratterizzano il titolo, più uno shoot'em up in tre dimensioni che un vero e proprio simulatore. Per Megadrive uscito durante questo mese negli Stati Uniti.

CRASH'N THE BOYS

Street Challenge

Gioco multievento della stessa casa produttrice di River City Ransom (recensito sul numero undici di Consolemania), ovvero la Technos. E' una specie di gioco sportivo molto originale, in cui una serie di "duri" si devono affrontare in alcune prove per determinare chi in effetti sia il più inossidabile del gruppo; le gare sono cinque, e vanno dal salto di tetto in tetto con l'asta al massacro subacqueo, passando dal pestaggio da strada (street fighting. Vi ricorda qualcosa?). Grafica tonda e molto orientaleggiante.

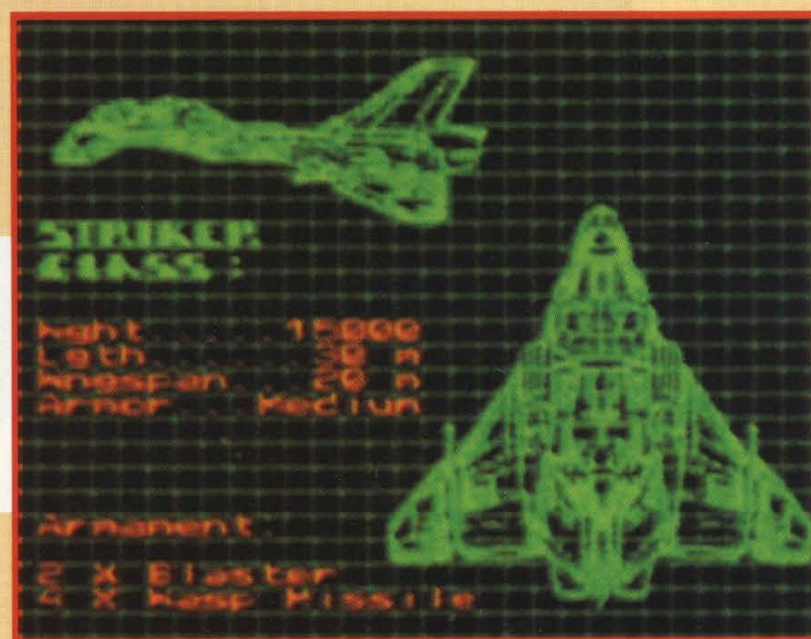
ICAMENTE

SUPER HIGH IMPACT

Sembra che gli americani non si stanchino mai di sfornare versioni di uno dei loro sport nazionali, ovverosia il football (come del resto avviene qui in Europa col calcio). Dopo John Madden, Mike Ditka, Joe Montana, ecco Super High Impact, ennesima simulazione che sembra mettere l'accento sulla durezza di questo sport (c'è persino un cronista dedicato a commentare solamente la forza con cui i placcaggi vengono effettuati). Per Genesis, uscito ora negli States.

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE

Cara, mi si sono ristretti i ragazzi, mi si è ristretta la macchina, mi si sono ristretti i pantaloni, mi si è ristretto... no, beh, mi sono autoristretto. Simpatico platform in cui il protagonista, dopo essersi ristretto, deve scorrazzare per tutta la casa alla ricerca dei pezzi della macchina che gli servirà a tornare normale. Notevoli e piuttosto divertenti le animazioni del personaggio principale. Per SNES, dall'Electronic Arts.

REN & STIMPY SHOW

Chi sono costoro? Beh, è presto detto: trattasi di due personaggi di una serie di cartoni animati americana assolutamente idioti, o che comunque si comportano come tali finendo nelle situazioni più assurde. La versione Game Boy (quella di prossima uscita) dovrebbe persino contenere digitalizzazioni delle voci dei protagonisti del cartoon. Per SNES e NES ci sarà invece da aspettare un altro po'.

WARP SPEED

Riedizione di un vecchio gioco per C64 (non ditelo agli americani, però) in cui, nei panni del comandante di un'astronave da combattimento, viaggiate per i vari settori dell'universo a caccia di pirati, fuorilegge, alieni, redattori, ecc. ecc. Per SNES dalla Accolade.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Official Nintendo Seal of Quality

ROBOCOP 3

ORION PICTURES CORPORATION

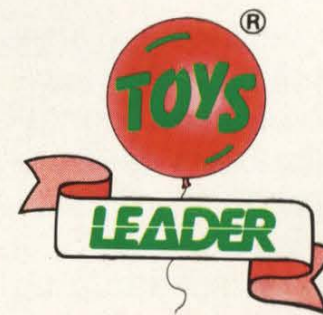
Un nuovo film, un nuovo gioco ispirato alle vicende del più famoso poliziotto androide della storia del cinema! Questa volta Robocop è alle prese con una società giapponese senza scrupoli, intenzionata ad accelerare la costruzione della nuova Detroit, non tralasciando di ricorrere perfino a tecniche terroristiche per spianarsi la strada. Ecco allora che Robocop si unisce ai ribelli e lotta disperatamente per difendere la metropoli dal massacro.

ocean

TOYS LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CADARIO

video GAMES center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH)-ROMANO E.GIOCATTOLI V.Scaraviglia 37/9
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - PAGANICO GIOCATTOLI Via C. Forti 13 - Viale Crispi
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Via Dante 43
MONTESARCHIO (BN) - EMMEDI ELETTRONICA Via A.Grasso 7/7A
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - DE CARLO LUIGI Viale Degli Oleandri 14/C
NAPOLI - MONTANARI ALDO Via Maddalena 26
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
S.SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - TECNO SHOP Via Roma 5/7
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI GIOCATT. V.Epomeo 210/212
CALABRIA:
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO F. P.zza Castello
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Lombardi 43
CASTELVETRO (PC) - TOYS CENTER Loc. Quabas SS1
MODENA - ORSA MAGGIORE V.le D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
REGGIO EMILIA - PETER PAN Via Em. S. Stefano 15/E
FRIULI:
TRIESTE - GIOCATTOLI PAVESI Via Giulia 7
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
UDINE - BIMBI Via Mercato Vecchio 29
LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI MARIO Viale Matteucci 10/A
RIETI - TOGNOCCHI Via Domiziano 8
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIUFF CIUFF Via Etruria 4/A
ROMA - ELETTROCAPITAL Via Tiburtina 545/E
ROMA - GIARDINO DEI BALOCCHI Circ. Gianicolense 252/C
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Viale Delle Provincie 19
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Casal De' Pazzi 113
ROMA - GRUPPO VIDEOGIOCANDO Via Baldo Degli Ubaldi 21
ROMA - JUMBO GIOCATTOLI Via Trionfale 122
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - LA CHIOCCIA Viale Marconi 277
ROMA - LO SPECCHIO DI ALICE Via Eritrea 72 F/G
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello, 37
ROMA - ODIS P.zza Ponte Lungo 3 - P.zza S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - S.H. 2000 NUVOLONI Via P. Maffi 28/32
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12
VITERBO - TREAC Via Palazzina 81
LIGURIA:
ALASSIO - TORRAL Via L. Da Vinci 189
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
CHIAVARI (GE) - GIOCATTOLI MALATESTA C.so De Michiel 38
CHIAVARI (GE) - ORESTE Via Delle Vecchie Mura 8
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - ELITE COMPUTERS Via Orsini 31/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LA BEFANA Via Assarotti 2-4-6-8/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3-5-7/R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14-16-18
IMPERIA - ORESTE Via Degli Orti 5
LA SPEZIA - ABRUZZESE ANNA MARIA Via Dalmazia 20
LA SPEZIA - ORESTE Via V. Veneto 51
RAPALLO (GE) - ORESTE Via Colombo 43
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - NOVA GIANFRANCO Via P. Agosti 52
SAVONA - BAZAR QUAGLIA Corso Italia 235/R
SAVONA - ORESTE Via Sormano 51
VENTIMIGLIA (IM) - ORESTE Via Mazzini 9/A
VADO LIGURE (SV) - CUCCIOLO Via G. Ferraris 16
LOMBARDIA:
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
BRESCIA - TOYS CENTER Via Milano 3/F
CARAVAGGIO (BG) - MERISIO Via Oberdan 13
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO V. Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI P.le Gobbetti C. C. Lagorà
COLOGNO MONZESE (MI) - CASA DELLA MUSICA V.Indipend. 21
CREMA (CR) - EL-COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
GALLARATE (VA) - GIOCHIGARDEN Corso Sempione 33
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - G.M.L. Via C. Jucker 1
MANTOVA - TOYS CENTER Via Parma
MILANO - CALLIGARO Via Ampere 105
MILANO - FLOPPERIA Viale Monte Nero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29-Via Pitagora 4-V.le Romolo 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
MUGGIO' (MI) - PRINCIPI CARLO Via 5 Giornate 1
NERVIANO (MI) - G.M.N. Via Nuova Str. Lat. Giovanni XXIII°
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
REZZATO (BS) - TOYS CENTER Via Garibaldi 76
SAMARATE (VA) - MAZZUCCHELLI 'S Via Marconi 12
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA P.zza Perosi 10
SABBIO CHIESE (BS) - BAZZANI OTTAVIA Via Parrocchiale 22
SAN GIULIANO MILANESE (MI) - G.M.S. Via L. Tolstoy 85
VIGEVANO (MI) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
MARCHE:
ANCONA - IRMEA Via Grandi 3
APPIGNANO (MC) - EREDI BATTAGLIA ROLANDO Via Roma 11
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
JESI (AN) - IL GIRODONDO Viale Della Vittoria 7/B
JESI (AN) - MEGA MARK Viale Don Battistoni
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15
OSIMO (AN) - IL GIOCATTOLO Via Lionetta 12
PESARO - LA GALLERIA DEL BIMBO Via Cattaneo 18
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PIEMONTE:
ALBA (CN) - BONA Corso Coppino 32
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
BIELLA (VC) - CENTRO GIOCHI Via Torino 66
BRA (CN) - BONA Via Principi 4
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COMIGNAGO (NO) - ITALSAPO Via Per Borgomanero 12
COSSATO (VC) - CENTRO GIOCHI Via Marconi 13/R
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
NOVARA - IL CUCCIOLO Corso Torino 7/A
NOVARA - PARADISO DEI BAMBINI Via Tadini 35
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - FLASH GAMES Via Valdieri 12
TORINO - GIROTONDO TRE Corso Sommeiller 33
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - PLAY GAME SHOP Via Carlo Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VALENZA (AL) - CENTRO COMM. SELEZIONE Via F.lli Cairoli 5
VERCELLI - STILE Via Marsala 25
NEGOZI EXPERT PIEMONTE - VEDI PAGINE GIALLE -
PUGLIA:
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
GALATINA (LE) - DE BLASI UGO Via Pascoli 32
GALLIPOLI (LE) - TECNOUFFICIO Piazza Giovanni XXIII° 10
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
REPUBBLICA SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio
SARDEGNA
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12
SICILIA:
CALTANISETTA - ELLE SERVICE Via Libertà 194/198
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
ENNA - NAPOLI FRANCESCO Via Candrilli 11
MAZARA DEL VALLO (TP) - ARCHIMEDE Corso V. Veneto 216
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
TERMINI IMERESE (PA) - CASCINO ANGELO C.so Umberto e M. 2
TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
CARRARA (MS) - MONDIAL TOYS Via Roma Gall. 15
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via De Tacchinardi 2
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
GROSSETO - ANREINI LORIS Via S. Martino 24
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - DRAGON'S LAIR Via Michon 29/1
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - L'ELETTRONICA Piazza Del Salvatore 6
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Gall. L. Da Vinci 32
MONTECATINI TERME (PT) - VANNINI ARMANDO P.zza XX Sett. 3
MONTEVARCHI (AR) - LA CITTA' DEI RAGAZZI V.le A.Diaz 149
PIOMBINO (LI) - PUNTO ROSSO Via I. Barontini 28
PISTOIA - ANDREINI GIOCATTOLI Via Cavour 8
PISTOIA - MOGANA Via Dalmazia 424
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via del Commercio 29
PONTE BUGGIANESE (PT) - DINI SHOPPING Via Buggianese 108
PONTEDERA (PT) - NICCOLAIONI MAXISPORT Via Dante 11/13
PRATO (LI) - CAPECCHI ROBERTO Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via V. Da Filicaia 77/A
SIENA - BIANCHI Strada Massetana Romana
VIAREGGIO (LU) - EMPORIO DUILIO 48 LIBERTY V. Margherita 25
VIAREGGIO (LU) - IL GATTO E LA VOLPE Via Dei Marmi (int. 3)
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO V.Florido 16
FOLIGNO (PG) - VALERI RUFFINO Via B. Cairoli 29
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
SPOLETO (PG) - ROSATI DELIO Via A. Ricci 3/5
TERNI - SCIANNAMEO & MORONI Via S. Tommaso 5
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta
VENETO:
BOARA PISANI (PD- PRISMA MERCATO Via Roma S.S. 1
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE P.zza G. Marconi 14
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO V.Venezia 61
S. G. LUPATOTO (VR) - CASA DEL BAMBINO V.Cà Nova Zampieri
S. G. LUPATOTO (VR) - TOYS CENTER Via C. Battisti 200
S. MARIA MADDALENA (RO) - PRISMA MERCATO V.Eridania 167
TREVISO - HOBBY MODEL Galleria Rialto 5/7
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2

NEGOZI GIOCHERIA - VEDI PAGINE GIALLE

IN QUESTI NEGOZI L'INTERO ASSORTIMENTO E LA QUALITA' LEADER SONO GARANTITI!

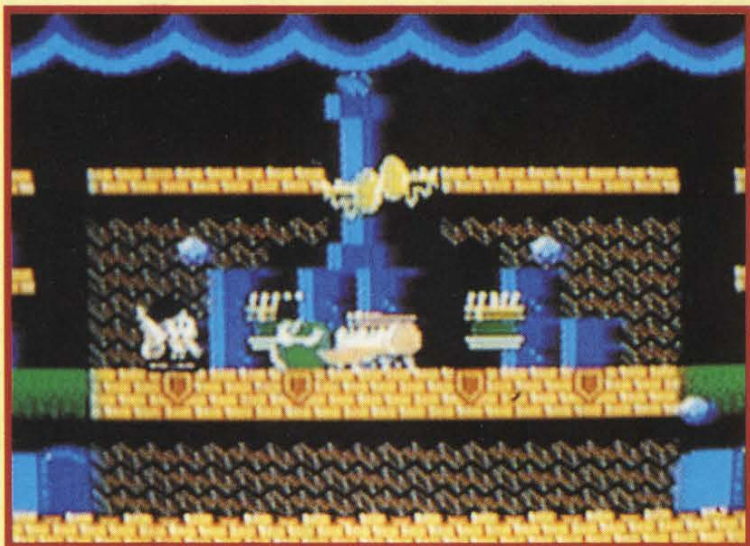
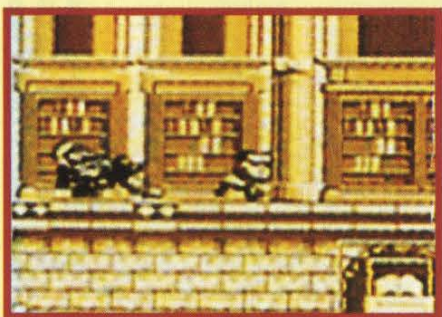
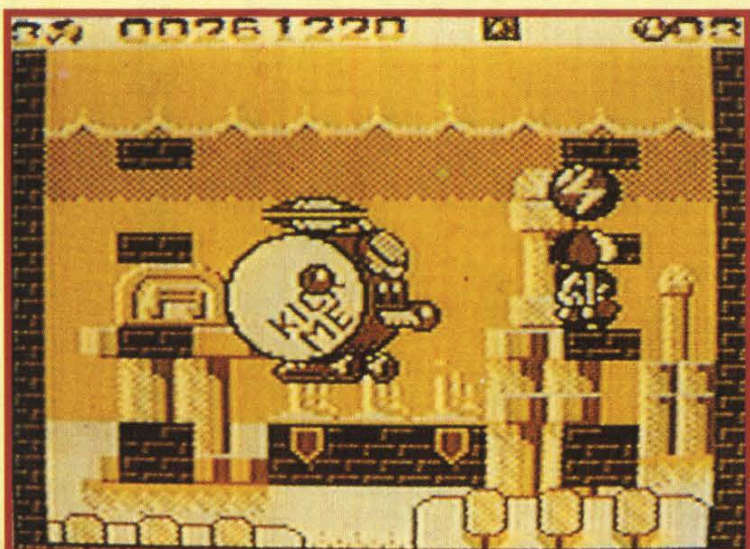
LEADER
· DISTRIBUZIONE ·

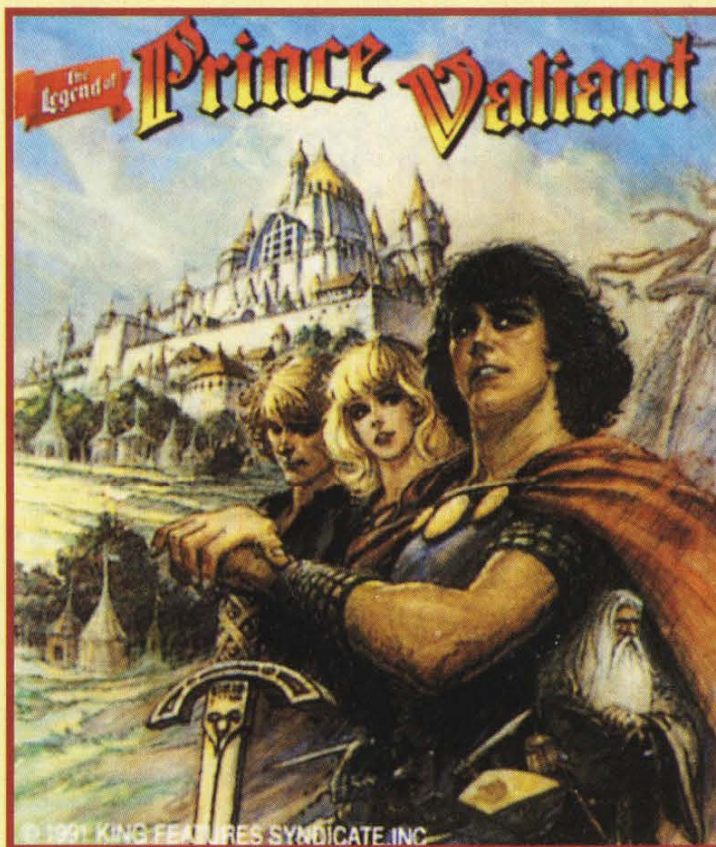
QUALITA' LEADER GARANTITA

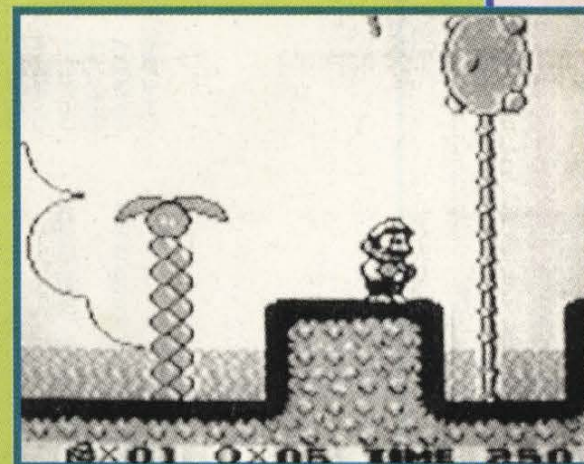
NINTEND

UN OCEANO DI TITOLI

PARTE SECONDA

Della valanga di titoli che la Ocean sta sviluppando per le console Nintendo vi avevamo già parlato la volta scorsa, ma la prolifica serie ha ormai cadenza quasi mensile. Quasi tutti i titoli annunciati sono multi formato, aspettatevi quindi prossimamente titoli, per Game Boy, come Robocop 2, The Addams Family, Darkman, Hook e (gioite) Parasol Stars (incredibile, non si tratta di un tie-in).

Per quanto riguarda il vecchio NES Lemmings e Addams Family li trovate recensiti su questo stesso numero, per Parasol Stars, Arma Letale, Hudson Hawk, etc. dovrebbe essere questione di minuti mentre un poco più da aspettare ci sarà per The Legend of Prince Valiant.

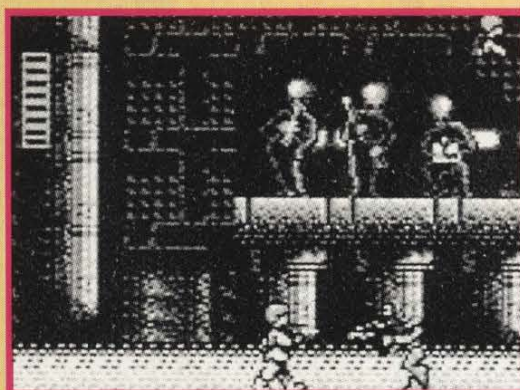
L'ultima novità riguarda invece un platform per Super Famicom con, per protagonista, uno scoiattolo tenerissimo. Il gioco è ancora in fase di lavorazione, tanto è vero che non ha ancora un titolo definitivo, ma possiamo garantirvi che è graficamente davvero superlativo.

E' TORNATO, SEMPRE PIU' PICCOLO, SEMPRE PIU' BIANCONERO

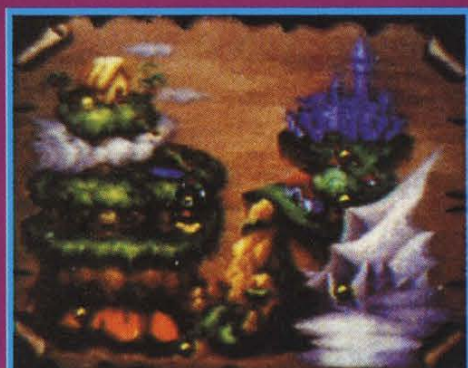
Super Marioland è stato uno dei giochi di maggiore successo su Game Boy, sicuramente uno di quelli che hanno fatto maggiore strage di pile viste le dimensioni del gioco, e non avete ancora visto Super Marioland 2. Con l'ausilio di una grafica ampiamente ritoccata questo secondo episodio promette di rimpiazzare il primo nei cuori di molti giocatori.

...DO NEWS

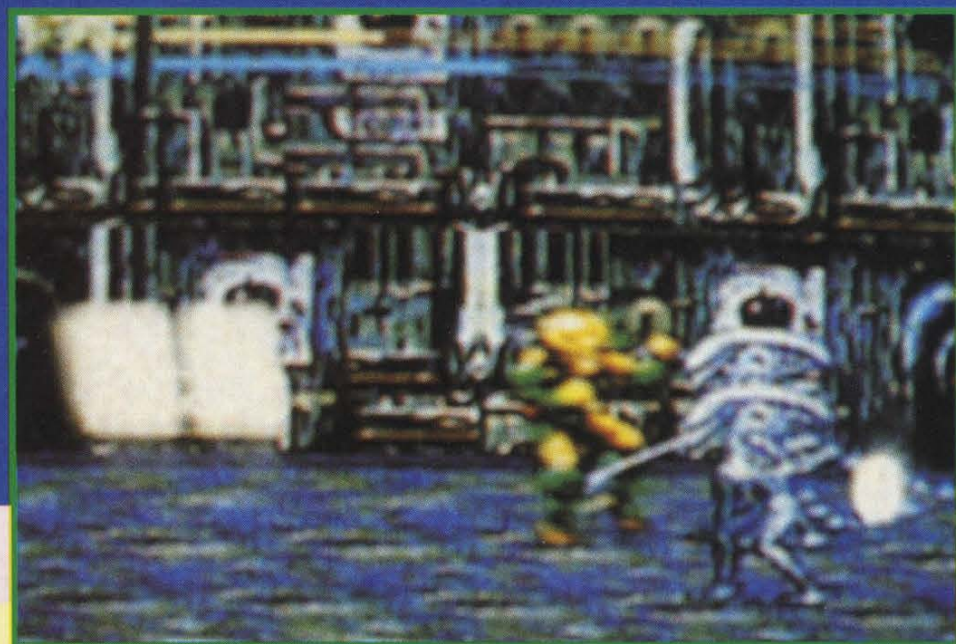
SUPER WING COMMANDER

Quel "Super" vi suggerisce qualcosa? Proprio così: dopo l'annunciata conversione per Mega CD è il turno anche del SNES di vedere convertito uno dei giochi più massicci degli ultimi tempi. Per le rotazioni e gli scaling degli sprite di cui WC abbonda non abbiamo dubbi ma personalmente temo che le animazioni dell'originale non sopravvivano nella piccola cartuccia SNES.

IL SUO SFORZO E' DECISAMENTE IL PIU' PICCOLO

Star Wars è arrivato finalmente anche su Game Boy. Si tratta probabilmente di uno dei giochi più vasti pubblicati per NES ultimamente e dovreste cominciare a temere per la vostra riserva di pile dato che, per quanto abbiamo potuto vedere, la versione Game Boy è praticamente invariata. Viaggiate a bordo del Landspeeder su Tatooine e all'interno di cave, o ancora nello spazioporto alla ricerca di Han Solo, Ben "Obi Wan" Kenobi e di tutto quello che vi servirà a lasciare Tatooine e raggiungere (allegria) la Morte Nera.

LA DISNEY ANCHE SU SNES

The Magical Quest Starring Mickey Mouse è la prima apparizione del personaggio più famoso della Disney su SNES. Pluto è stato rapito dall'imperatore Gambadilegno e adesso Topolino dovrà attraversare i sette livelli di uno scenario fantastico per ritrovare il suo compagno. Se pensavate che Fantasia fosse graficamente bellissimo aspettate di vedere questo.

CATTIVI!

Cosa pensereste se vedeste Alien e Predator insieme? Probabilmente non avreste il tempo di pensare, a meno che non si trattasse solo di un fumetto, in particolare del fumetto Alien Vs. Predator pubblicato dall'indipendente Dark Horse di cui questo gioco per SNES è la conversione.

I MAGNIFICI MARPES

IO JOY
TU STICK
EGLI PAD

STD PLUS VG 123

STANDARD VG 119

SUPER SHOT 2 COLOR VG 150 C

SUPREME COLOR VG 201 C
per Atari, Commodore, Sega MS

JUNIOR SWT VG 160
Microswitch

GENIUS JOYPAD JK 7610
per Microgenius 7600

SUPER CONTROLLER JK 2610

SUPER SHOT 2 VG 150

ZINGER COLOR VG 170 N
per Nintendo

...noi giochiamo, voi giocherete... essi guarderanno.
Eh sì, è da tempo che i campioni del US Team usano i nostri joystick
e se anche voi li userete, ai vostri amici non resterà che guardare le vostre evoluzioni ottenute grazie a "I MAGNIFICI MARPES".
... a proposito, BUON DIVERTIMENTO!

MARPES®
FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO

ELETTRONICA MARPES s.r.l.
Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

Presenti al 31° SIG
(Salone Internazionale del Giocattolo)
Milano 23 - 27 Gennaio '93

SEGA CITY

NON E' MAI TROPPO TARDI

Se c'è una casa che non sono mai riuscito a capire è la Domark: è incredibile la discontinuità con cui alterna giochi molto bellini a... ehm, prodotti simpatici (inteso nella stessa accezione con cui si parla di una ragazza simpatica quando non bella). Ci sono uscite passate che non depongono certo a suo favore, ma un paio di cosette veramente interessanti tra le prossime uscite ci sono.

FORMULA 1 GRAND PRIX

Poco si sa ancora di questo ennesimo gioco di guida (è stato annunciato per Megadrive, Master System e Game Gear per agosto e non ci sono ancora imagini disponibili del gioco). Ci saranno naturalmente i soliti settaggi comprendenti aerodinamica, gomme, etc. e in più la possibilità di competere uno contro uno con lo split screen.

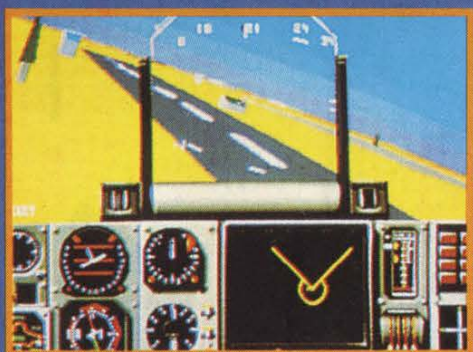
DESERT STRIKE

Ancora lui? Ebbene sì: l'Apache AH-64 torna nel Golfo, ma questa volta (reggetevi) su Master System e Game Gear. Il gioco lo dovreste conoscere più che bene, tutto quello che mi resta da dire è che dovrete aspettare fino a agosto.

POPILS

Incredibile, un giochino originale per Game Gear che non sia conversione diretta dal fratellino maggiore MS! Dietro la solita trama di maghi cattivi e principesse rapite si nasconde un puzzle game (del resto è da quando tentarono di spacciarci il rettangolino di Arkanoid per un'astronave che non mi stupisco più di nulla). Si tratta di attraversare schermi distruggendo blocchi a calci o testate: una volta distrutto un blocco quelli soprastanti cadranno, bisogna quindi distruggerli nel corretto ordine (ma è Boulderdash!). Il gioco dispone anche di un editor per creare i propri puzzle e delle opzioni per salvare la situazione e collegarsi al Gear di un'amico.

MIG-29 FULCRUM

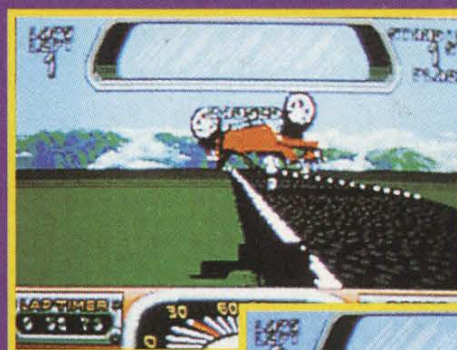
Era già stato annunciato qualche mese addietro e il terzo simulatore di volo per Megadrive (dopo F-22 e LHX Attack Chopper) dovrebbe essere quasi finito (l'uscita è stata confermata per il maggio del '93). Graficamente è abbastanza fedele al simulatore per PC da cui è stato convertito: ovvero abbastanza piatto e povero di particolari e la cosa non può che far piacere al povero processore Megadrive, forse questa è la volta buona che riusciremo a vedere un simulatore fluido per MD. Per quanto riguarda i controlli non possiamo che aspettare la recensione completa...

STEEL TALONS

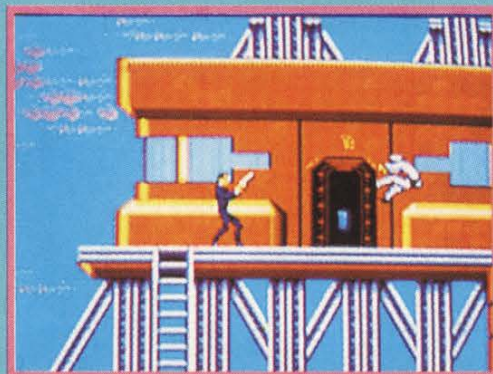
Grandioso! Lo ricorderete sicuramente, si tratta di un gioco da bar (anche se trovarlo in qualche bar era abbastanza difficile viste le dimensioni del cabinato) di grosso successo, uno dei pochi simulatori che si siano visti in una sala da gioco. A dire il vero come simulatore ha un'impostazione molto arcade, gli obbiettivi vengono agganciati automaticamente dai missili a ricerca e i controlli di volo sono elementari, tutto a favore di un maggiore divertimento e di una migliore convertibilità. Il coin op era impressionante, naturalmente, soprattutto per la fluidità e sinceramente c'è da avere qualche dubbio sulla conversione Megadrive al riguardo, oltretutto il coin-op aveva un'interessante opzione uno contro uno che è perlomeno improbabile attendersi anche con uno split screen, la speranza comunque è l'ultima a morire.

INTERNATIONAL RUGBY

In effetti di Football Americano trovate quante recensioni volete sulle pagine di Consolemania (grazie alle sempre democratiche decisioni sul materiale da recensire del nostro appassionato capo redattore), ma del caro buon vecchio rugby europeo? Se vi state chiedendo quale sia la differenza provate ad acquistare ad aprile la cartuccia Megadrive, tentate un "Hail Mary" e vediamo cosa ne pensa l'arbitro.

ROAD RIOT

Altro giochino parecchio famoso che ha per protagoniste quelle simpaticissime Dune Buggy che si vedono ormai in qualche assurda gara americana (o in qualche vecchia replica di "Altrimenti ci arrabbiamo"). Beh, la competizione di Road Riot è decisamente più assurda, e non solo per le mitragliatrici piazzate sul cofano della macchina con cui blastare via molto sportivamente gli avversari. Vedere per credere su Megadrive ad aprile del prossimo anno.

JAMES BOND

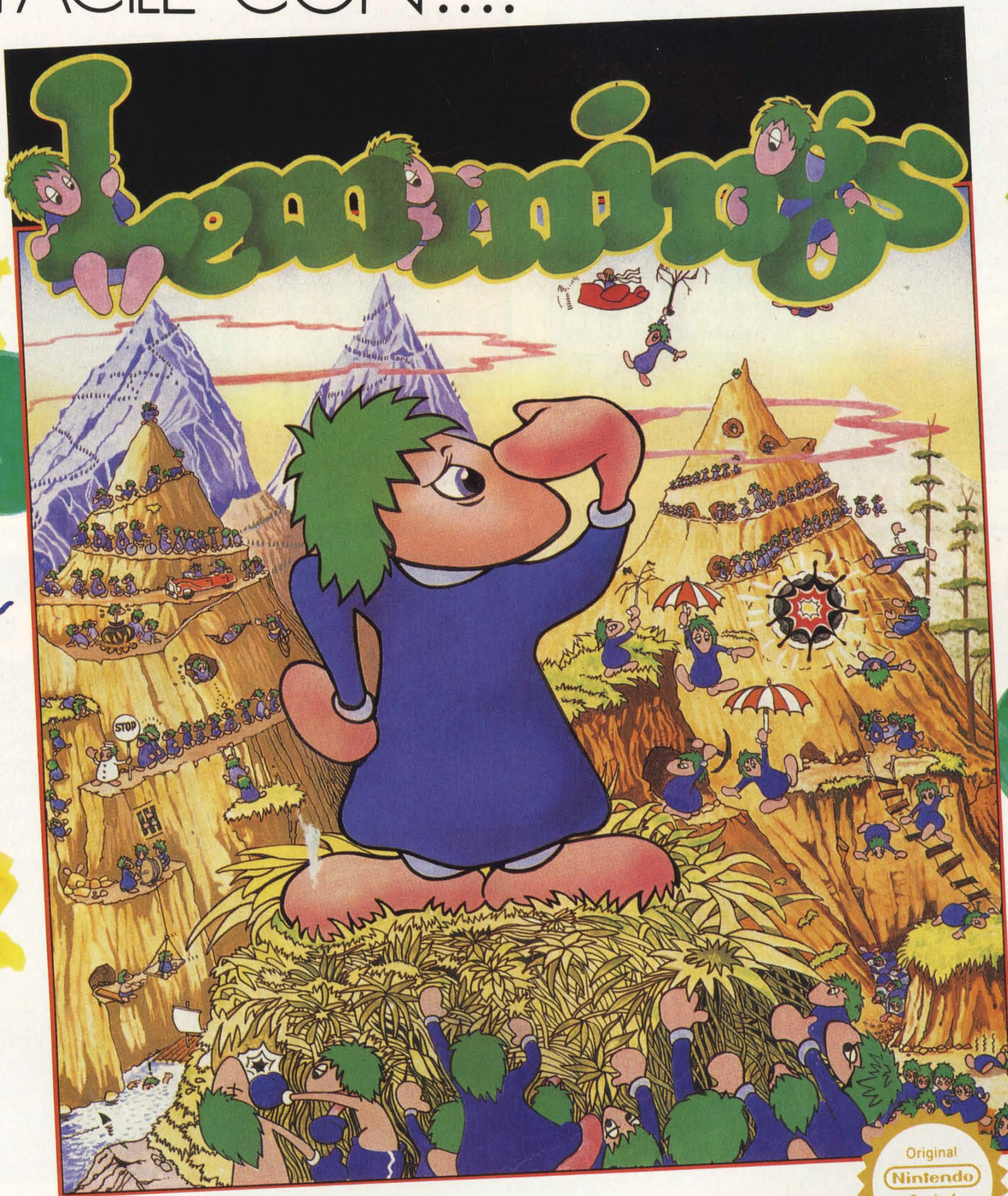
La versione Megadrive del giochino dovrebbe uscire questo stesso mese (per quanto visto all'ECTS è graficamente notevole ma lo schema di gioco sembra parecchio banale), volevo solo aggiungere che uscirà anche in formato Master System e Game Gear (si parla rispettivamente di aprile e maggio dell'anno venturo).

PAPERBOY 2

Megadrive, Master System e Game Gear da febbraio, ogni altro commento è superfluo.

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality™

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

ocean®

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CADARIO

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

The Addams Family™

Official Nintendo Seal of Quality®

Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.

ocean®

TOYS LEADER®

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

atari ATTACK

88

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	1
SOTTOGIOCHI	2

Pronto Sami, che fai di bello stasera? Niente? Beh, insomma, ma sì... Io... Ti andrebbe di spiegarmi in quattro e quattr'otto le regole dell'hockey?

Lo so, lo so, non è esattamente quello che si dice un ottimo approccio per cominciare una serata, ma se devo recensire una simulazione dell'hockey, e io ho sempre pensato che si trattasse del famoso gesto di approvazione americano, cosa posso farci? L'unica era telefonare a Samantha, l'unica mia conoscenza che praticasse il suddetto sport -quando dico che sei unica...- E mi sapesse spiegare velocemente le regole del medesimo. Da quel che ho capito, si tratta di uno sport vagamente simile al calcio, con due squadre, i giocatori dotati di bastoni, e tanti begli scivoloni se non si è bravi a pattinare. Ovviamente, messa così, non è che dica molto. Le regole sono parecchio ferree, ma la minaccia latente di una salatissima bolletta della Sip (la telefonata era in teleselezione, non scordiamocelo) non mi ha permesso di approfondire tutte quelle irregolarità che l'arbitro si trastulla a segnare a seconda della zona in cui si muove il dischetto che dovete sbattere in rete. Infatti il campo di gioco è diviso in sei zone, le più vicine alle porte sono paragonabili alle consuete "aree di rigore" del calcio, mentre le altre servono -a quanto pare- a far divertire l'arbitro. Infatti se avviene un passaggio in maniera irregolare, cioè se il dischetto attraversi due aree senza venire toccato da nessuno, si

HOCI

Aargh! Speriamo che sia rete!!!

otterrà in cambio non un "uoooh!" di approvazione, bensì una tirata d'orecchi da parte del direttore di gara. Lo scopo del gioco, manco a dirlo, è comunque quello di segnare, scagliando il dischetto nella rete avversaria. Per fare ciò, sarà necessario un'adeguato gioco di squadra e tanta, tanta pazienza, soprattutto nelle prime partite. Questa simulazione, giusto per entrare nel vivo della recensione, tiene presenti anche i fuori gioco e gli icing, rispettivamente il caso in cui un giocatore varchi l'area di attacco prima che il dischetto superi la linea di demarcazione azzurra, e il caso in cui la squadra di attacco scagli il disco dalla propria zona di difesa a quella avversaria. Il gioco deve essere veloce: una squadra, infatti, non può mantenere il possesso del disco per più di 15 secondi, senza spingerlo in zona d'attacco, o verrà accusata di ritardare il gioco, con la conseguente penalità. Tutte queste penalità, ovviamente, non si riconducono a linciaggi dei giocatori o a scudisciate con il bastone, ma si limitano naturalmente a variazioni dai due ai tre minuti del tempo a disposizione. E adesso che ho fatto sufficientemente pietà a tutti i lettori, pubblicando alla rinfusa quelle che dovrebbero essere le regole del gioco, ecco a voi la recensione vera e propria della cartuccia per Lynx. Una volta accesa la console si ha subito un'impressione molto positiva della realizzazione tecnica, grazie a delle azzeccatissime schermate delle opzioni digitalizzate, che conferiscono alla simulazione un aspetto decisamente professionale. Le opzioni principali permettono di giocare immediatamente la partita, oppure fare pratica con i combattimenti e i rigori. Le due ultime scelte rappresentano a mio avviso due veri e propri sottogiochi a sé stanti, anche se poi hanno una certa rilevanza nelle partite vere e proprie, perché vi capiterà di dover combattere (violentemente, a dire il vero) per il possesso della palla, oppure di dover decidere coi rigori le sorti di una partita terminata in parità al terzo tempo. Qualsiasi cosa scegliate, tuttavia, si passa ad un successivo schermo di selezione dove il giocatore potrà optare per una squadra tra le tante disponibili, ognuna con le proprie caratteristiche espresse in difesa, attacco, capacità di segnare, velocità, e via dicendo. Ovviamente, tutti questi parametri sono personalizzabili dall'utente, che verrà ricambiato con una password per tutte le sue modifiche. In tale modo, queste scelte possono anche essere mantenute in futuro digitando la password giusta. Quando inizia il gioco non si può fare a meno di restare a bocca aperta: tutte le capacità di scrolling della console sono state decisamente sfruttate appieno: la sensazione è proprio quella che lo schermo "scivoli" a seconda della vostra velocità, e tutti i comandi sono intuitivi. Gli sprite sono animati benissimo e anche il sonoro è decisamente sopra la media. Quando si deve combattere, gli sprite assumono dimensioni paragonabili a quelle dei personaggi di "Final Blow" per Amiga e C64, occupando cioè tutto lo schermo. Ciononostante restano superbamente animati e colorati. Tutto il gioco, infine, è estremamente divertente e coinvolgente, e potrà piacere sia ai fanatici dell'hockey, sia ai non addetti ai lavori, come me del resto.

Pronti? E allora divertitevi!

KEY

LYNX	
GRAFICA + scroll fluidissimo + ottimi sprite	96
SONORO + decisamente sopra la media	80
GIOCABILITA' + coinvolgente e longevo + comandi molto intuitivi	85
ALPINE SOFTWARE	88

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

NUMERO SPECIALE!
172 PAGINE
CON INSERTO
DEDICATO
AL SOFTWARE
ITALIANO

SPECIALE PSYGNOSIS:
TOMATO GAMES • CYTRON
CREEPERS • LEMMINGS II

SPECIALE TEAM 17!
(BODYBLOWS & SUPERFROG)
DUE INTERVISTE ESCLUSIVE CON I
PROGRAMMATORI DELL'ANNO!

SPECIALE LUCASARTS:
ANTEPRIMA DI X-WING E LE PRIME
IMMAGINI DELLA NUOVA
AVVENTURA GRAFICA!

RECENSIONI E ANTEPRIME SOTTO L'ALBERO:
WING COMMANDER - SPLASH GORDON
ODYSSEY (EPIC 2) - ALIEN 3 - LETHAL WEAPON

V Numero 48 - Dicembre 1992 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

500

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

N
W
E
S

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

94

GIOCATORI	1
LIVELLI	10 epoche
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

MEGA LO

Ricordo che, alcuni numeri di TGM fa, feci la recensione di questo gioco nelle versioni Amiga e PC parlando di una fantomatica malattia del caporedattore...

"ATTENZIONE: la Virgin ha deciso di posticipare l'uscita del gioco a marzo/aprile '93 e ce l'ha comunicato troppo tardi. Ci scusiamo per gli eventuali inconvenienti e vi avvertiremo dell'uscita effettiva. Grazie. Alex"

Beh, c'è da dire che allora non lo ero ancora, e che mi riferivo a Max, terribile e temuto redattore capo di The Games Machine, che col suo pugno di ferro e con la costante minaccia di un giro in macchina con lui senza la possibilità di allacciare le cinture di sicurezza faceva sgobbare alacremente tutti noi redattori semplici. Le cose sono discretamente cambiate da allora: io sono divenuto caporedattore di Consolemania e mi sono rivelato altrettanto terribile (se non di più) di Max (che tra l'altro ho costretto con la forza a scrivere due recensioni per me in questo numero).
Passando invece a parlare del gioco (per coloro che dovessero aver passato l'ultimo anno videoludico rinchiusi in un armadio), si tratta di una simu-

Un bel complessino industriale non fa mai male, specialmente quando si tratta di costruire missili nucleari.

All'inizio vi sarà data la possibilità di scegliere chi impersonare: la scelta non sarà vastissima... ma ce n'è per tutti i gusti.

Oh, ma che bei dischi volanti! Sembra di essere sul set di Plan 9...

Le fasi dei combattimenti, anche se non sempre le più realistiche, sono forse le più divertenti.

No, ragazzi! Quante volte ve lo devo dire che nel golf le regole sono differenti!

Eccoci in pieno medioevo, e finalmente siamo riusciti a farci una bella miniera...

A mano a mano che andrete avanti il progresso prenderà il sopravvento e allora avrete anche le zone industriali...

zione in cui vi troverete a impersonare una divinità, o comunque un essere con poteri tali da essere in grado di controllare l'evoluzione di un intero popolo. Le cose però sono solo in apparenza così diabolicamente semplici: infatti a complicarvi la vita ci saranno altri dei (con relative popolazioni annesse), e le caratteristiche geologiche dei territori che sceglierete per i vostri sudditi/fedeli. Il gioco si articola infatti in dieci epoche, ognuna delle quali comprende un certo numero di isole da conquistare. Partirete all'inizio di ogni epoca con un centinaio di uomini (e donne) da ripartire nella maniera che riterrete più opportuna per la conquista delle diverse isole componenti l'epoca stessa. Una volta deciso il numero di persone da assegnare alla conquista di un'isola, dovrete scegliere il territorio in cui edificare la vostra base; questa fase sembra abbastanza semplice ma risulta decisiva specialmente nei livelli più avanzati, in quanto dalle risorse che troverete sul e nel vostro pezzetto di terra dipenderanno il tipo e il numero di invenzioni che vi sarà possibile realizzare. Dopo queste due fasi preliminari sarete quindi lanciati nell'organizzazio-

Ogni volta che invierete degli uomini in un quadrante sgombro inizieranno subito a costruire un avamposto. Occhio all'orologino!

Vediamo un po' cosa

MANIA

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

BATTLETOADS™

ORIGINAL GAME BOY™ GAME PAK

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

TRADEWEST

Attenzione Zitz! La perfida Regina Nera ha fatto prigionieri Rash e Pimple, i tuoi migliori amici. Hai molta strada da fare per raggiungerli: nelle caverne, attraverso le paludi e addirittura nella pancia del mostruoso verme gigante. E, naturalmente, alla fine dovrai sconfiggere il terribile, il furioso Trita-Rane Robo Manus! Sei sicuro di avere quello che ci vuole per essere un buon Battletoad? Lo vedremo presto, in un modo o nell'altro...

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CADARIO

Con l'aiuto automatico non sarà un problema sapere a che servono le varie icone.

In ogni epoca avrete la possibilità di vedere le isole una per una, in modo da poter decidere da quale cominciare e come distribuire i vostri uomini.foto l

ne attiva delle vostre risorse e del vostro popolo: dovrete decidere quale tipo di materia prima (tra quelle presenti sul e sotto il terreno) far raccogliere o estrarre ai vostri protetti, dovrete assegnare un certo numero di questi ultimi al ramo inventivo e un altro po' a quello difensivo. Nel primo caso si tratterà di scegliere che cosa inventare (e successivamente costruire) e quindi decidere il numero di personcine da assegnare a questo compito; il secondo caso invece è più semplice: un certo numero di guerrieri dovrà essere messo a guardia della vostra proprietà, possibilmente utilizzando l'ultima scoperta nel campo difensivo (con un grosso grazie ai vostri scienziati). Detto così sembra abbastanza semplice e, diciamoci la verità, lo è; solo che non è affatto facile. Pensateci un po':

- la velocità con cui qualcosa viene realizzato dipende dal numero di persone incaricate della ricerca e, questo però solo più avanti, della costruzione della stessa,
- per costruire qualcosa ci vogliono le materie prime, che solo qualche volta si trovano così "in giro" invece che sottoterra (e comunque con quelle che si trovano per terra non riuscirete quasi mai a costruire armi troppo potenti), quindi ci vorrà del personale che si assuma il compito di estrarle,
- nessuna base è troppo sicura senza sentinelle...
- nei territori adiacenti al vostro potrebbero esserci materiali che vi tornano utili, quindi vi serviranno anche dei pionieri, da lasciare in un altro quadrante dell'isola abbastanza a lungo in modo da dar loro la possibilità di costruire un avamposto,
- non avrete mai sudditi a sufficienza, quindi con un bel "andate e moltiplicatevi" dovrete lasciarne qualcuno inimpiegato in modo che la natura segua il suo corso...

E adesso ditemi che è facile. In ogni caso la difficoltà è decisamente ben calibrata, in modo che la cosa diventi sempre più difficoltosa e al momento in cui dovrete effettivamente preoccuparvi di tutti i problemi che vi ho elencato sarete decisamente ben allenati. Avrete comunque la possibilità di conoscere la disponibilità di materie prime, la quantità delle stesse necessarie alla costruzione delle vostre invenzioni e quindi la capacità oggettiva di decidere se continuarne o meno la produzione a favore di qualcosa d'altro. Il tutto attraverso un comodissimo sistema di controllo a icone via joypad (che nonostante tutti i miei dubbi si è rivelato altrettanto efficace di quello via mouse) molto intuitivo. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica la conversione per Megadrive di questo successone videoludico per computer si rivela ineccepibile: la grafica è all'altezza della versione Amiga e anche il sonoro, seppur con qualche limitazione, si rivela molto valido, con voci digitalizzate che commentano le fasi salienti del gioco ("The design's ready" quando finite un progetto, "Putting you on hold..." quando mettete la pausa, "We won!" quando conquistate l'isola, ecc.) e una musica molto d'atmosfera (peraltro escludibile se dovesse essere il caso); inoltre anche gli effetti sonori non sono trascurabili (alcuni sono digitalizzati come le voci...). Le opzioni per configurare al meglio la vostra partita comprendono la possibilità di escludere o meno le voci, la musica e gli effetti, l'aiuto automatico (un riquadro che servirà a spiegarvi le azioni possibili ogni qualvolta sarete posizionati col cursore su un'icona) e, molto importante, la possibilità di salvare e caricare una partita tramite l'uso di password. La giocabilità è rimasta pressoché invariata, sempre tenendo conto del fatto che si tratta di un gioco principalmente di strategia, per cui aspettatevi di rimanere attaccati al video a tempo indeterminato (sempre che non abbiate la possibilità di vivere le situazioni realmente, come me o Max in redazione).

Alex

I paradossi temporali sono all'ordine del giorno: provate un po' a difendervi con dei cavernicoli dall'attacco di dischi volanti!

E adesso provate a difendervi dall'Alex Air Force, maledetti!

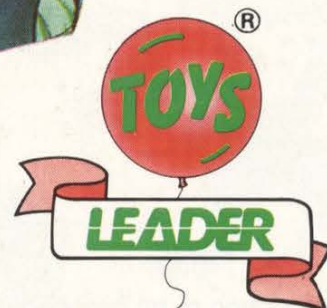
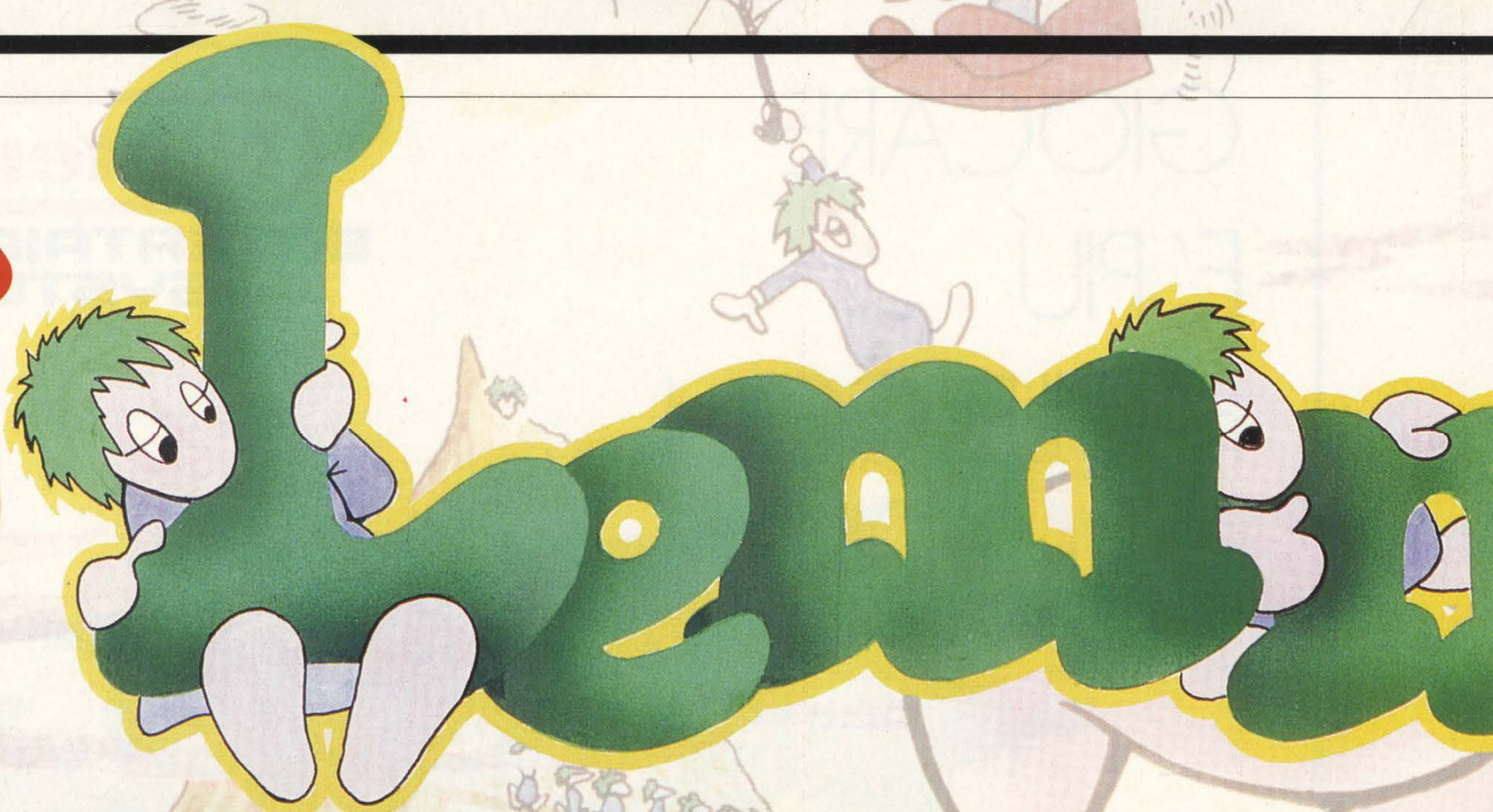
L'omino in alto segnala la velocità di gioco: camminare+=piano, correre=veloce.

MEGA DRIVE

GRAFICA + piccola ma definita + chiara e divertente	**89**
SONORO + voci ed effetti digitalizzati + musiche d'effetto	**83**
GIOCABILITA' + entusiasmante, additivo + una sfida continua	**97**
VIRGIN/SENSIBLE SOFT.	**94**

? 91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Lemmings

Toh.. una razza nuova! Dopo il "BDM", ecco un nuovo animaletto che si affaccia alle porte di Consolemania, dopo essere passato attraverso ogni tipo di computer o console (tralasciando solamente l'Ultramex, che ha fatto la storia delle console da toilette..): sto parlando, ovviamente, dei famosissimi Lemmings (e chi non li ha mai sentiti nominare?).

Per chi non conoscesse questo gioco, o i protagonisti del medesimo, dirò che si tratta di un simpatico puzzle game in cui dovrete "badare" a degli animaletti dalla fluente chioma di color spinacio, con un desiderio frenetico di suicidarsi (la leggenda vuole che in un certo periodo della loro vita, le tribù dei Lemmings si riuniscano in un folto gruppo, si rechino in un posto stabilito e si suicidino in massa, cosa che succede anche in redazione, quando siamo in ritardo con le riviste!).
Scendendo nei dettagli, dopo che avrete goduto della simpatica presentazione, in cui vedrete un tracagnotto Lemmings che va verso il titolo (!), potrete selezionare il livello di difficoltà, dopodiché inizierà la vostra avventura: in ogni schermo si aprirà una porta dalla quale cadrà una fiumana di Lemmings, pronti a lanciarsi in ogni direzione; il vostro scopo è di impersonare una specie di "coscienza" che dovrà evitare alla tribù dei Lemmings di incappare in pericoli che quei piccoli ammassi di carne non sarebbero capaci di evitare.
A vostra disposizione ci sono una serie di azioni, che potrete far compiere a un numero limitato di Lemmings come, per esempio, se dovrete evitare che la simpatica combriccola si tuffi da un precipizio (con il risultato di vedere un paté di Lemmings e sono queste le vere scene splatter a cui noi patiti vogliamo assistere), non dovrete fare altro che scegliere il simpatico ombrellino dal menu, e cliccare sui Lemmings a uno a uno, ed essi saranno abilitati al ruolo di "paracadutisti", aprendo l'ombrello al momento giusto e planando dolcemente.
Andando avanti nei livelli, le cose si faranno veramente toste e dovrete affrontare situazioni sempre più complesse, utilizzando più abilità nello stesso periodo, tipo convogliare i Lemmings da un lato, utilizzandone uno come blocco, mentre vi preparate a mettere il paracadute a tutta l'allegra compagnia.

Impariamo a utilizzare i picconatori! E giù picconate!

GAME PAUSED

Vediamo di nn farli cadere da troppo in alto.

I vari livelli sono tali e quali a quelli delle altre versioni.

Mmm, forse è meglio costruirci un ponte, lì in mezzo.

Bello tutto quel metallo, sembra di stare in una ferramenta.

Sempre più difficile, siore e siori, sempre più difficile!

Prima del livello vi vengono forniti i dati che vi servono, assieme a una mini preview del livello stesso.

All'inizio di ogni schermo, vi verrà comunicata la percentuale di Lemmings che dovrete salvare e, se riuscirete a farne uscire altrettanti (o di più) passerete al livello successivo, con squilli di trombe e rulli di tamburi.
Data l'impossibilità di terminare il gioco in una giornata (c'è solo un uomo che ha tentato, e ora porta ancora i segni della partita sul volto: Stefano Petrullo!) vengono fornite, alla fine del livello, delle utili password per continuare da dove si ha interrotto, evitando così di andare in giro con occhiaie pazzesche (ah, ma le tue sono davvero dovute a Lemmings? NdAlex).
Veniamo ora al meglio di questo gioco: la grafica è simpatica quanto quella delle varie versioni sulle altre macchine (parlando degli 8 Bit), mentre il sonoro, da sempre il punto più debole nelle prestazioni del NES, è piuttosto ronzante e un po' fastidioso; la bellezza di questo gioco è che la giocabilità è rimasta quasi del tutto immutata, a parte forse la scomodità del controllo via joypad rispetto a quello di un comodo mouse e c'è la paura di non farcela per un solo Lemming. Naturalmente ci sono anche tutte le funzioni e le simpatiche animazioni riferite agli animaletti più stupidi del creato (cosa c'entrano i redattori, ora? NdAlex).
In conclusione, se conoscete e amate il gioco, compratelo, ma se non lo conoscete e amate i puzzle game, Lemmings desterà sicuramente il vostro interesse, pur avendo del tempo sulle spalle.
Bye!

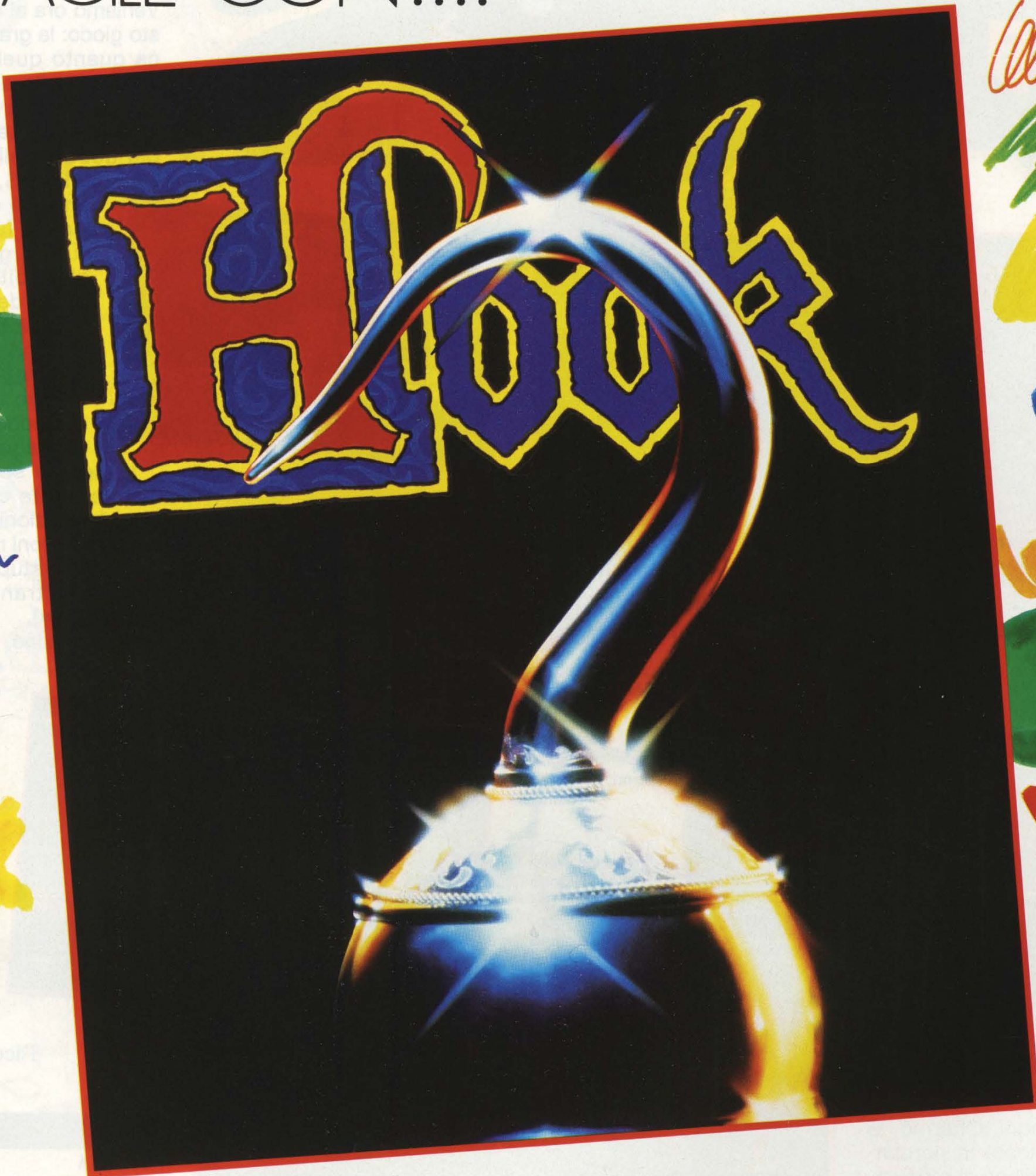
Riccardo Rossetti

NES	
GRAFICA + Animazioni carine - Fondali un po' scarni	81
SONORO + Musichette classiche - Abbastanza noioso	72
GIOCABILITA' + Additivo + Il punto forte del programma	94
OCEAN	91

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Hook

Le proverbiali imprese di Peter Pan e di Capitan Uncino nel gioco ispirato all'ultimo grandioso film di Steven Spielberg. Esplora l'"isola che non c'è" e incontra i personaggi più curiosi!

ocean

TOYS LEADER

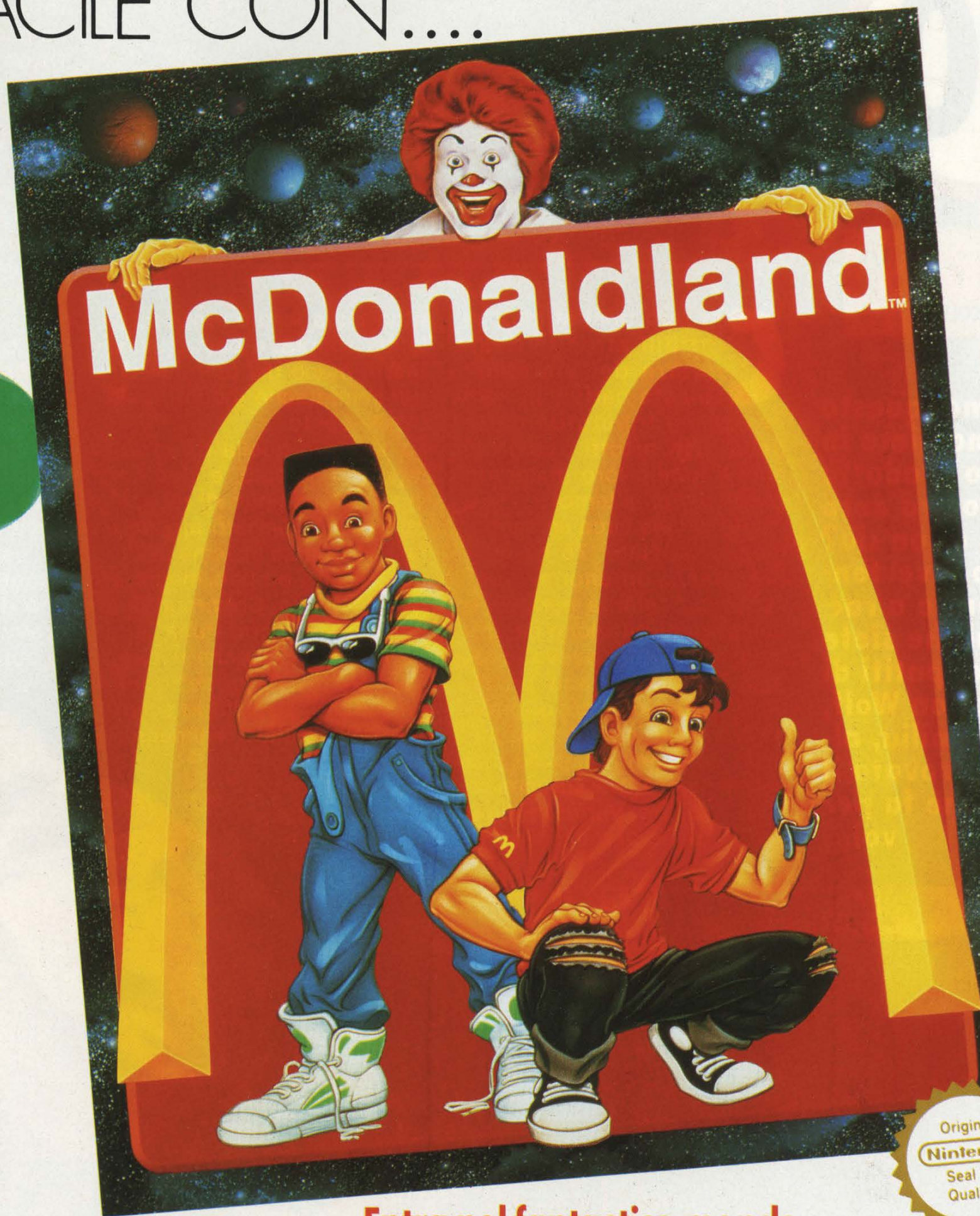
CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

McDonaldland™

Original Nintendo Seal of Quality

Entra nel fantastico mondo di McDonaldland!

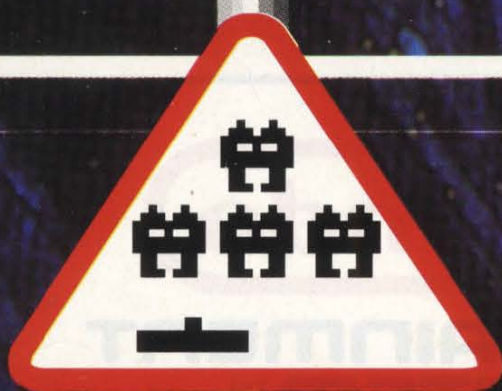
Fai la conoscenza dei **M.C. Kids**, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che **HAMBURGLAR** se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i **M.C. Kids** hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali **GOFERIT** e **I PSYCHO**, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

ocean

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

NAM-1975

90

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

E' verissimo: questo è il primo gioco in assoluto prodotto per il mostro nero della SNK, e con ciò? E' davvero divertente, e se venite a raccontarmi che siete come me dei patiti di Operation Wolf, Cabal et similia, allora avete trovato il gioco che fa per voi...

Chi può dimenticare le orribili atrocità della guerra del Vietnam? Questa cartuccia vuol essere un tributo da parte della SNK a tutti i valorosi che vi hanno loro malgrado preso parte; ai tempi in cui è uscito, e cioè circa un anno e mezzo fa, Nam '75 ha rappresentato un enorme successo da sala: la perfetta e definitiva rivisitazione del genere che Cabal aveva inaugurato un po' di anni prima, un riuscitissimo mix di grafica e azione, condito dai migliori commenti musicali mai sentiti fino a ora sul mostro nero a 24 bit. Varrebbe davvero la pena di definirli addirittura una vera e propria colonna sonora, e basta ascoltare il brano del primo livello per rendersene inconfutabilmente conto.
La storia è quella di un coraggioso soldato, e cioè voi, che ha il compito di recuperare uno scienziato americano scomparso insieme alla figlia e finito probabilmente in mano nemica. Col progredire dei livelli si snoda una vera trama da thriller che rivelerà non poche sorprese, come quella che in realtà lo scienziato non è stato realmente rapito ma...
L'azione di gioco, già mozzafiato in modo un giocatore, diventa indescrivibilmente frenetica con un amico, per tacer del fatto che saltuariamente vi si affiancheranno dei rinforzi, e avrete la possibilità di "rinfrescare" piacevolmente il vostro arsenale, sostituendo al fido Uzi un letale bazooka o perfino un micidiale lanciamissili.
Geniale l'idea della rotolata nel fango che dovrete molto spesso eseguire al fine di sopravvivere sotto l a

Ecco che assieme alla bella partigiana diamo una serie di randellate ai due tizi laggiù.

Ehi amico, lascia stare le ragazzine!

Oltre ai tizi anche il carro armato?

pioggia dei proiettili nemici: aggiunge un tocco scenico d'alta classe e si rivela utile in numerose situazioni. Armatevi di mitraglietta e bomba a mano, allora, perché vi attendono ben sei livelli a scorrimento orizzontale in soggettiva tridimensionale da parte del vostro protagonista. Gli stage spaziano da un fiume non proprio tranquillo a una città che non lo è per niente, da una fabbrica di armi russe a un aeroporto che pullula di cecchini pronti a farvi la pelle.

La longevità è garantita dall'estrema giocabilità che vi obbligherà a usare spesso Nam '75, come affetti da sindrome di assuefazione irreversibile. Parola mia.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Per fortuna c'è un canale qui in mezzo... Anche se non sembra faccia molto.

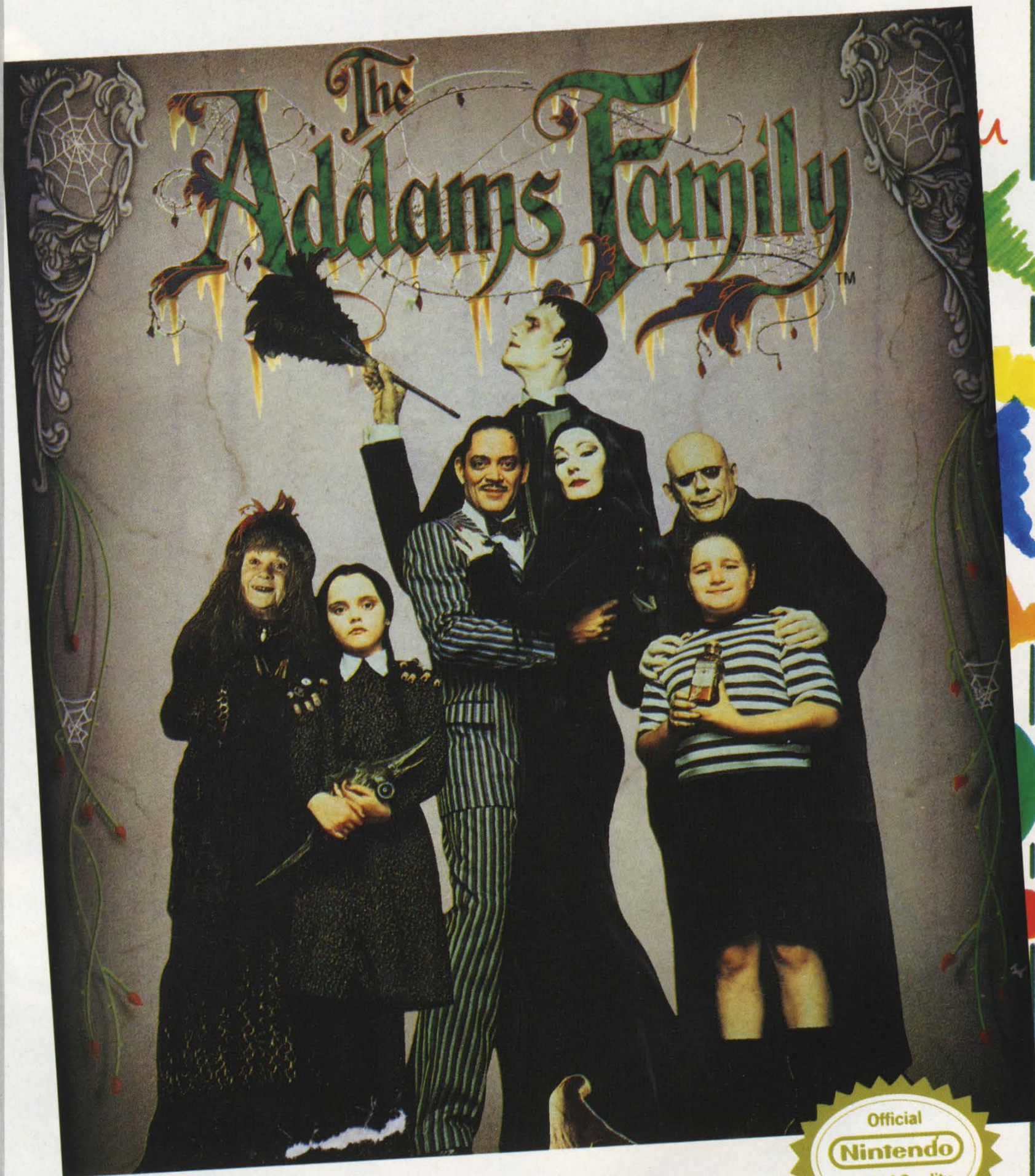
Anche i Defender, adesso! E non se ne può proprio più!

Pigliati un po' questa, panzone! No, non faccia così, dicevo all'aereo..

Ecco, io ora inizierei a preoccuparmi...

NEO GEO	
GRAFICA + bella e variegata	90
SONORO + il migliore fin'ora	98
GIOCABILITA' + divertente e compulsivo	90
SNK	90

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

The Addams Family™

Official Nintendo Seal of Quality®

Le peripezie della famiglia più strana, stravagante e sinistra del mondo. Morticia, il Maggiordomo Lurch, Nonna e i bambini sono scomparsi. Tocca a Gomez ritrovarli, fra mostri spaventosi e fantasmi ululanti.

ocean®

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CADARIO

Side Pocket

GIOCATORI	1-2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde, verde... Ma come che cosa? Il colore dei soldi!!!

Finito un torneo ne comincia subito un altro...

Dopo un cappello tanto vario mi sembra chiaro che parleremo del famoso gioco del biliardo e, più precisamente, delle nove palle e del biliardo americano, di cui mi sembra superfluo elencarvi le regole, anche perché il tempo è poco e il libretto di istruzioni servirà pure a qualcosa.
Ok, una volta inserita la cartuccia nel vostro fido Megadrive e acceso quest'ultimo potrete settare tutti i parametri di gioco quali il numero di giocatori, il tipo di gioco (nove palle, all'americana, o quello più tradizionale a quindici), il livello di difficolta, i trick shot ecc.; immagino che molti di voi si staranno domandando che cosa siano questi ultimi; semplice: con dei particolari tiri dovrete far entrare la vostra palla in buca senza urtare dei graziosi bicchierini posti sul panno verde.
La grafica è molto funzionale, con uno stile pulito e senza troppi fronzoli (in pratica c'è l'essenziale e nulla di più); per ciò che riguarda l'aspetto sonoro nulla da ridire: alcune digitalizzazioni carine (specialmente quella dei bicchieri che si rompono, eh Stefano? NdAlex) e musichette di buona fattura.
Come c'era da aspettarsi questo nuovo gioco Data East non è impostato sulla strategia ma predilige di più l'azione arcade (Side Pocket è la conversione di un vecchio coin-op) con molti bonus sparsi per l'area di gioco e amenità varie.
La giocabilità cresce se si gioca in due mentre da soli, a meno che non siate dei veri appassionati, il gioco può diventare monotono dopo un certo numero di partite; a questo proposito sono molto utili i trickshot: infatti passerà un bel po' di tempo prima che riusciate a "risolverli" tutti.
Dedicato in definitiva a tutti i fan del biliardo (vi ripeto comunque di non aspettarvi una simulazione curata sotto tutti gli aspetti) e del coin-op
Alla prossima (sperando che Alex me lo permetta...).

Stefano "BDM" Petrullo

E chiaramente i vincitori hanno un discreto successo con le donne...

Bellino, eh? Attenti ai bicchieri, però!

Mmm, sarà la traiettoria giusta?

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Un po' ripetitiva + Adatta al tipo di gioco	80
SONORO + Fa quel che deve - ...e basta!	75
GIOCABILITA' + Bellissimo in due - Può diventare monotono	82
DATA EAST	80

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER TURRICAN™

Original Nintendo Seal of Quality™

Sei Turrican, un eroe invincibile, il solo in grado di trarre in salvo gli ultimi sopravvissuti di un pianeta ridotto in schiavitù da una macchina infernale.

Licensed to IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

TOYS® LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

ELITE™

UNA FANTASTICA OPPORTUNITÀ! SALVA FINO A 8 DIVERSE PARTITE E RIPRENDI A GIOCARE CON GLI AMICI, ESATTAMENTE NEL PUNTO IN CUI TI ERI INTERROTTO, GRAZIE ALLA POTENTE BATTERIA!

Original Nintendo Seal of Quality

La parola chiave è 'STRATEGIA'. Al comando dell'astronave Cobra intraprendi un viaggio fantastico di avventura e di scoperta. Esplora 8 galassie e migliaia di mondi, combatti pirati, cacciatori di taglie e alieni invasori. Meritati il titolo di 'Pilota Della Federazione Elite', un corpo prestigioso davvero riservato a pochi eletti!

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

Nintendo®

GAME BOY™

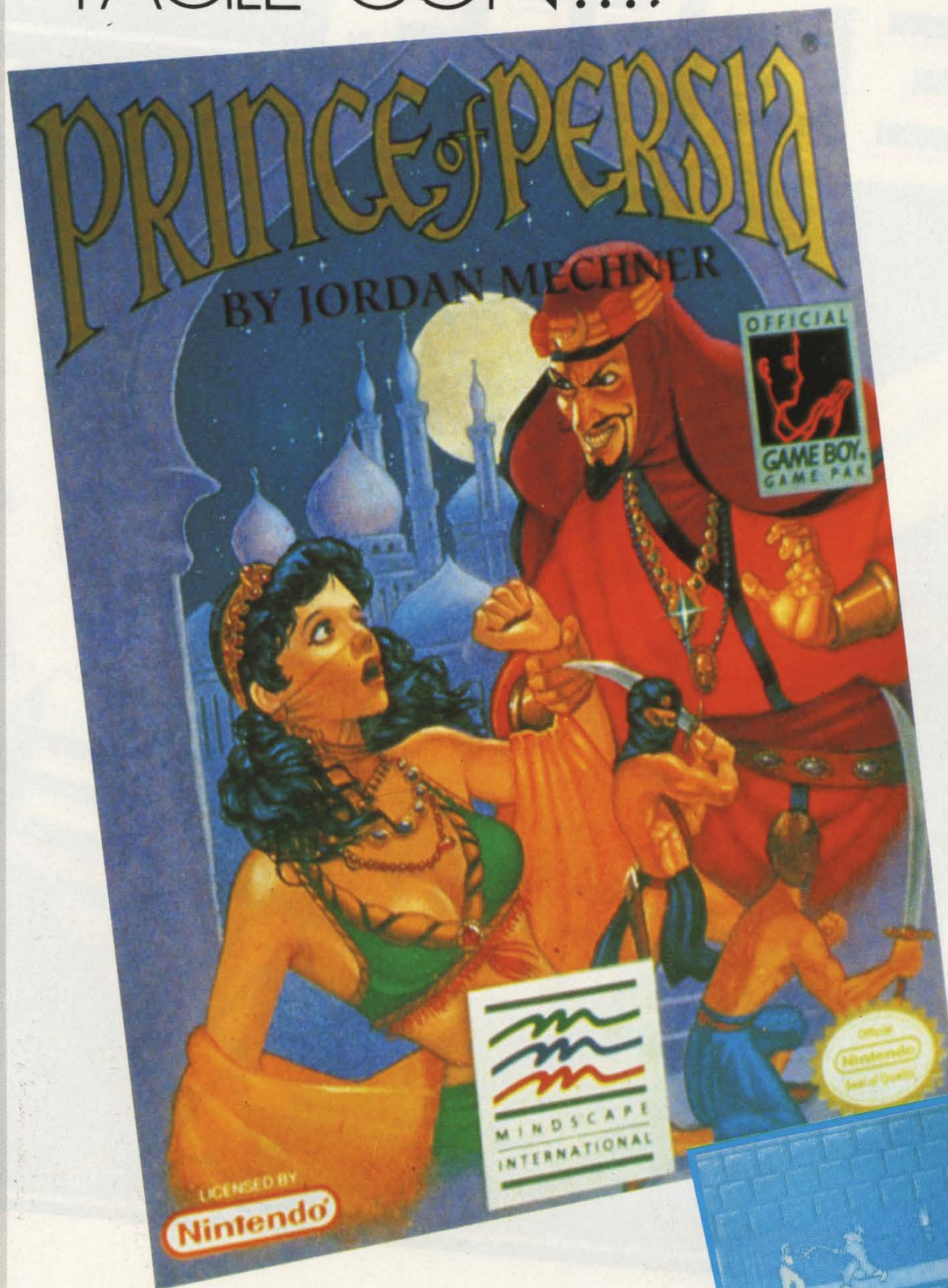
GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

PRINCE of PERSIA

BY JORDAN MECHNER

OFFICIAL GAME BOY. GAME PAK

MINDSCAPE INTERNATIONAL

LICENSED BY Nintendo®

Il sultano si è allontanato dai suoi domini per combattere una guerra lontana. Il suo Gran Visir si è proclamato unico reggente del trono di Persia e vuole costringere la bella figlia del sultano a sposarlo. Solo un ostacolo si frappone fra il Gran Visir ed il trono: un avventuriero straniero, all'oscuro degli intrighi di palazzo, che si è innamorato della principessa. Il giocatore veste i panni di questo spavaldo che, dietro ordine del Gran Visir, viene arrestato e gettato nei sotterranei del palazzo reale. Proprio da lì inizia il suo cammino alla volta del riscatto della bella figlia del sultano...

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

CADARIO

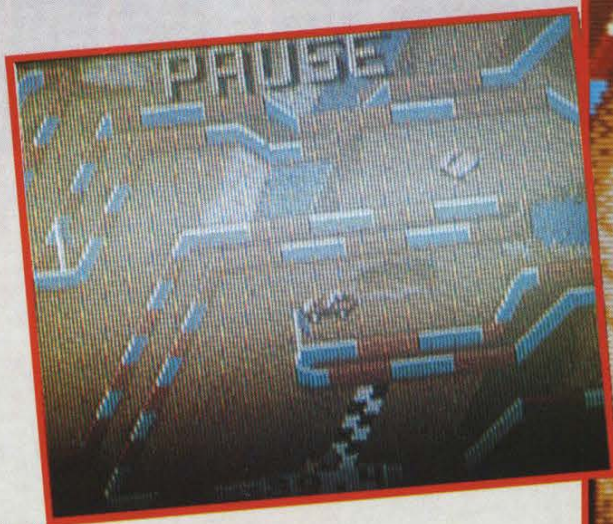
84

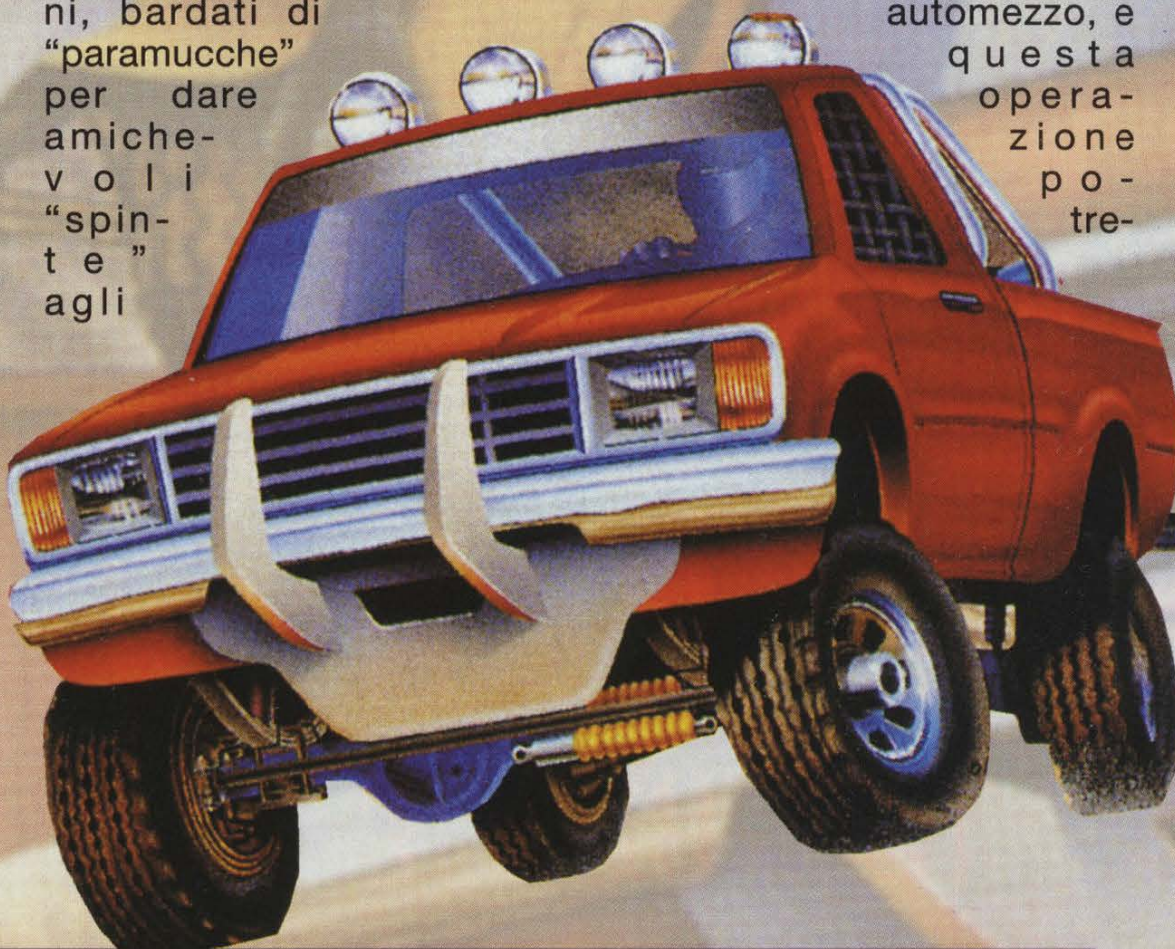
GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ho sempre sognato di salire su uno di quei grossi pick up truck americani con i motori truccati e correre sullo sterrato prendendo ogni avversario a sportellate.

Ancora una curva e siamo in dirittura d'arrivo!

Disse il giallo: aspettatemiii...

Volare, oh oh, cantare...

E' per questo che lo faccio quando vado in macchina in città. Questo è fondamentalmente ciò di cui parla Super Off Road per Game Gear, ennesima conversione passata a tutte le macchine e finalmente approdata anche sul piccolo di casa Sega.
Si tratta fondamentalmente di un gioco di guida su circuito sterrato, in cui vi troverete a manovrare uno di quei furgoncini supermolleggiati americani, bardati di "paramucche" per dare amichevoli "spinte" agli avversari. Questi ultimi sono tre, per la precisione, di cui solo un'altro è controllabile anche da un vostro amico. Partite con un certo numero di dollaroni, che vi permetteranno di acquistare parti addizionali per il vostro automezzo, e questa operazione potrete ripeterla tra una gara e l'altra usando i proventi della vittoria, quelli del secondo posto o addirittura quelli del terzo per procurarvi gomme più aderenti, paraurti più resistenti, per aumentare la vostra velocità di base, la vostra accelerazione, e chi più ne ha più ne metta (beh, a dire il vero ho omesso solo le "iniezioni" di nitro).
La pista, al contrario di ciò che accade nelle altre versioni, non ci sta comodamente in uno schermo e la resa grafica aumenta notevolmente, anche perché le macchine risultano più grandi; il sonoro non è male e la giocabilità è molto buona, anche se a lungo andare il gioco può rivelarsi ripetitivo.
Consigliato a tutti quelli che amano guidare spericolatamente e non riescono a farlo come Max (o come me).

Alex

SUPER OFF ROAD

GAME GEAR	
GRAFICA + Meglio degli altri + Non troppo minuscola	86
SONORO + Abbastanza carino - Ma nella norma	80
GIOCABILITA' + Divertente scontrarsi + Carino guidare	86
VIRGIN	84

ROBOCOP 3

80

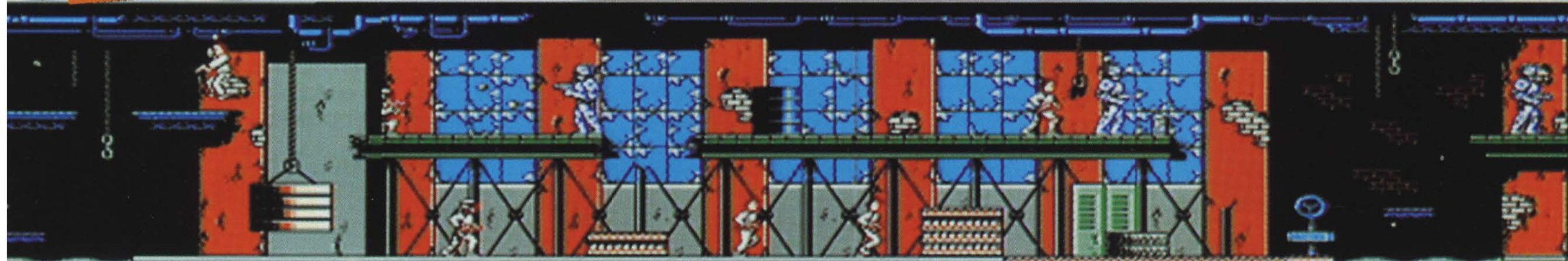
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

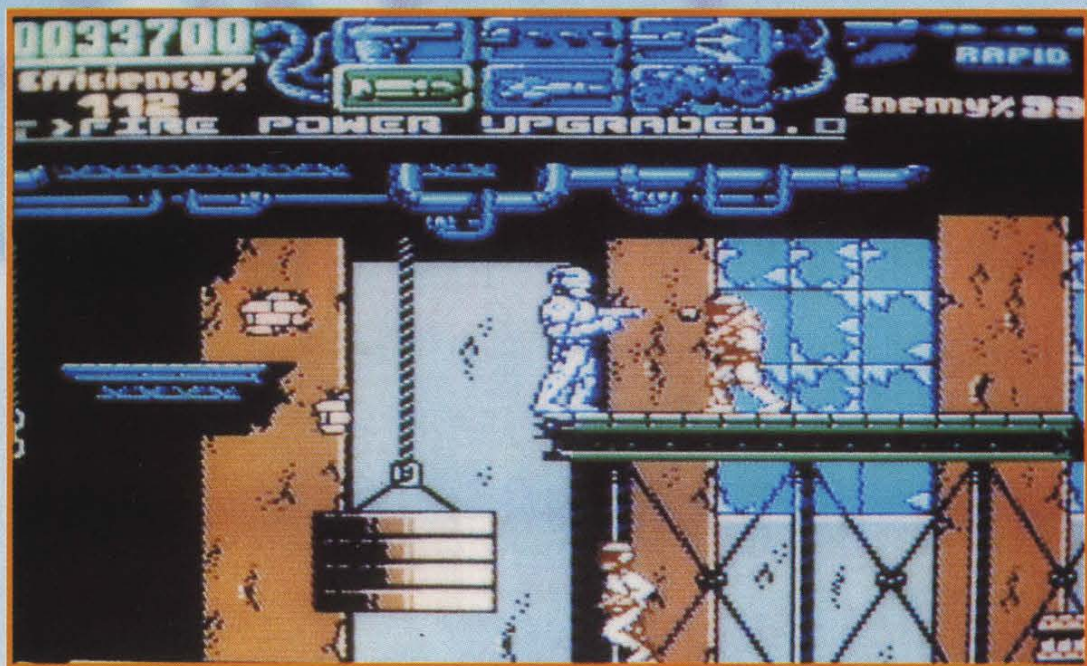
Dunque, era una notte buia e tempestosa e dopo aver combattuto con centinaia di esseri mostruosi, labor pericolosi e Gundam GPO2A assetati di vendetta, ed esserne uscito sconfitto (l'ho sempre detto: come poliziotto valgo meno di Mahoney... NdMurphy) (questa era la famosa prima legge di Murphy), me ne tornai sconsolato verso l'ultima fogna a destra di Detroit (casa mia), e mi sdraiai sul mio sacco di spazzatura... roon fii, roon fii!

Mi ero addormentato da poco quando un'esplosione mi svegliò di soprassalto. Cosa cavolo poteva essere successo? Mah! Misteri della scienza e della fantascienza, comunque presa la mia fida pistola risalii in superficie. Dopo aver dato un'occhiata in giro, mi accorsi che la città era in subbuglio: la solita carovana di delinquenti era arrivata a fare il solito indisturbato casino totale.

Tornato alla "mia" dolce casuccia, indossai la "mia" fascetta rossa porta fortuna e tirai fuori dal "mio" bauletto un UZI e un mini-bazooka (non fateci caso per tutti quei miei, mio, mia, eccetera eccetera, è che ultimamente mi sento un tantino possessivo... Scrunch! Ehm scusatemi. ho dato un morso alla mano di Marco, stava tentando d'impossessarsi del "mio" joypad), dopodiché mi diressi verso la periferia di Detroit, nell'intento di sconfiggere tutti i malfattori in circolazione.

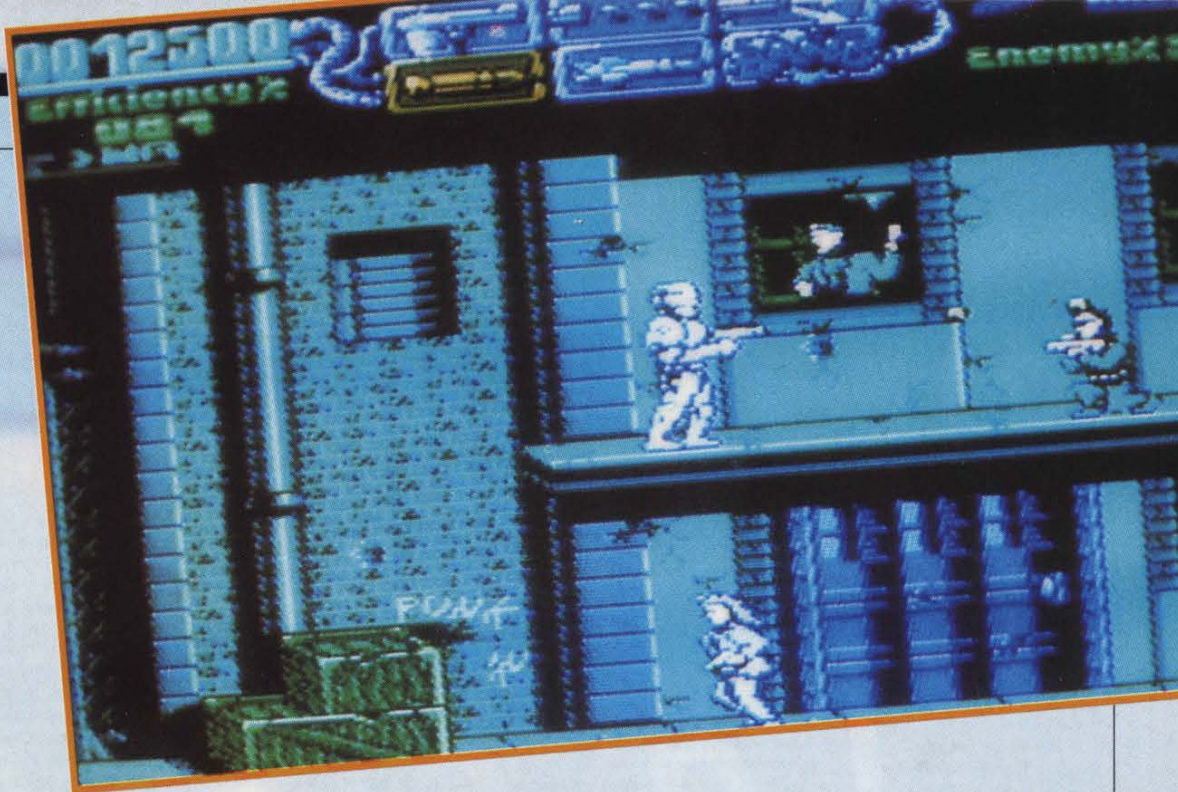
Era circa l'una anti meridiana (ovvero di notte) quando mi accorsi che non c'erano più cattivi da blastare in giro (un po' lentino di riflessi, eh Shin? NdAlex). Tuttavia sentii dei rumori provenire dall'interno di una fabbrica di sostanze chimiche ed entrai. A darmi il benvenuto c'erano alcune centinaia di malviventi in agguato. La mia pistola era ormai "calda" e in men che non si

Portiamo il vestito dal meccanico...

Direttiva 1: servire la legge; direttiva 2: proteggere gli innocenti; direttiva 3: far rispettare l'ordine pubblico. Direttiva 4: non posso nuocere ai dirigenti dell'OCP. Più sfigato di così si muore!

Attenti all'acido, ma soprattutto ai due tizi lì intorno!

Eh, ma non si può mai passare in pace!

Bruttino girare in città di notte da soli, eh?

dica la situazione tornò sotto controllo. Quindi arrivarono i ninja, coi quali, vi assicuro, è molto più divertente fare a botte a mani nude (specialmente se metalliche... NdAlex). Dopo una strenua lotta, dalla quale, incredibile ma vero, uscii vincitore, mi diressi verso il centro della città per blastare qualche altro milione di cattivoni tra cui: normali banditi, ninja-robot armati fino ai denti, patlabor giganti, vari tipi di Gundam: GPO1, RX-78, RX-78NT1 Alex (sì, sì, è proprio lui, il prototipo del caporedattore), GPO2A, F91, MkII, ZZ, eccetera eccetera; e per concludere in bellezza qualche Mech in versione deformed sparso qua e là.

E' stata dura, ma ce l'ho fatta: dopo Nembo Kid, Godzilla e Bart Simpson sono il nuovo eroe nazionale! Cavolo, dovevo solo aspettare e prima poi il mio momento di gloria sarebbe arrivato... DRRIIINNNNN!

Yawn! Che ore sono? Ah! Le nove e trenta del mattino... Cavolaccio è stato solo un sogno, che peccato! Sarà per la prossima volta...

La storia è più o meno questa, con qualche variante nella trama e qualche nemico in meno (specialmente per quanto riguarda i Mech), per la serie non sappiamo più come giustificare i sequel dei platform. Arrivando invece alla descrizione tecnica, beh questo Robocop 3 non è davvero niente male, praticamente è una variante del due, con nuovi fondali, nuovi nemici da picchiare, ma lo stile di gioco è sempre lo stesso: platform a scorrimento orizzontale e blastamento totale. La grafica è ben definita, colorata in maniera appropriata e si muove fluidamente. La colonna sonora è bella, mentre gli effetti sono discreti, e se vi è piaciuto il secondo non potete lasciarvelo sfuggire.

Emanuele Scichilone

Il ninja da prendere a cazzotti! Arrivoooo...

E con due gambe così fai il poliziotto invece del giocatore di basket?

NES	
GRAFICA + Ben definita e... + colorata adeguatamente!	81
SONORO + Bella la colonna sonora + Gli effetti sono ok	74
GIOCABILITA' + Blasta di qua, trita di là... - ... ma se non vi piace il genere...	85
OCEAN	80

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.

16 BIT
SUPER MARIO WORLD
INCLUSO NELLA CONFEZIONE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO WORLD

Nintendo

PAL VERSION
SNSP-MW-NOE
MADE IN JAPAN

POWER

EJECT

RESET

SELECT

START

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER R-TYPE

SUPER GHOULS'N GHOSTS

SIM CITY

PILOT WINGS

TENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO

ARMANDO TESTA SPA

95

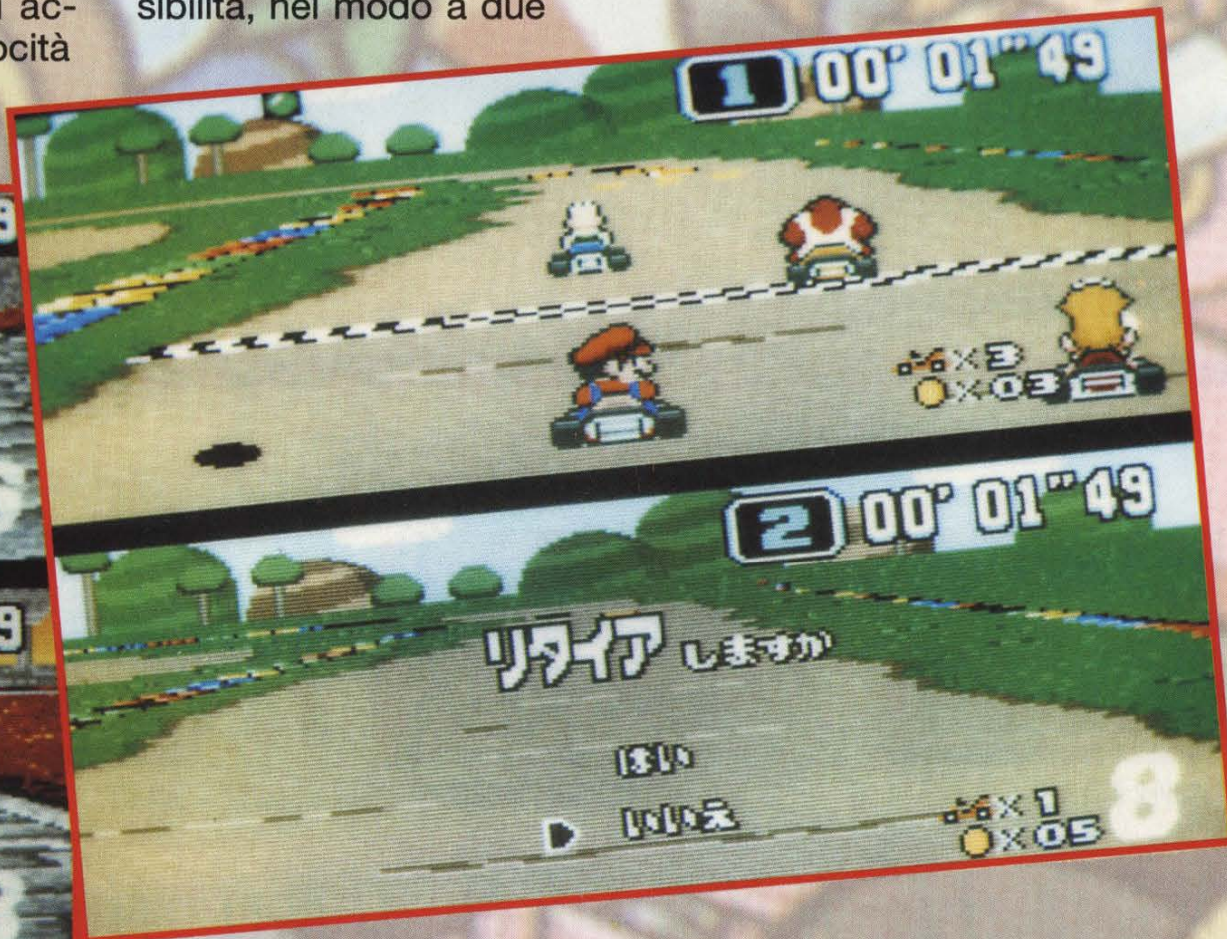
GIOCATORI	1/2
LIVELLI 4x5 (+stage segreti...)	
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

SUPER MARIO KA

Ragazzi, sbaviamo tutti in coro: Mario è tornato, e questa volta è il protagonista di un fantasmagorico gioco di corse coi Go Kart! Il bello è che i programmatori sono gli stessi di F-Zero, quindi la parola d'ordine non può che essere: BITMAP A VOLONTA'!!!

Sono così contento di rivedere il simpaticissimo idraulico italiano, che perdono alla Nintendo l'aver appiccicato un'ennesimo (e noiosissimamente ripetitivo) prefisso SUPER alla più recente delle migliori cartucce per la sua favolosa console.
Nel gioco potrete vestire i panni di tutti i personaggi più rappresentativi della biblica saga di Mario: egli stesso o suo fratello Luigi, il draghetto che cavalcavate in SM IV o la principessa, il funghetto o la tartaruga, Koopa o perfino il mitico (e come poteva mancare?) Donkey Kong.
Ognuno dei sopracitati protagonisti guida un veicolo monoposto con capacità di accelerazione, ripresa e velocità finale che differiscono dalle coppie avversarie; mi spiego meglio: nello schermo di selezione dei personaggi vi accorgerete (solo dopo un po' di pratica, se avete come me la versione giapponese) che ogni corridore guida lo stesso mezzo di quello posto nel riquadro sotto di lui; in tal modo i protagonisti vengono a essere divisi in quattro coppie, ognuna con lo stesso veicolo (questo per dare la possibilità, nel modo a due giocatori, di poter gareggiare con le stesse dotazioni tecniche). Ebbene sì, potrete sbizzarrirvi a giocare

Ecco cosa succede a guardare le donne mentre si guida: si resta indietro...

Ha l'aria di essere un po' scivolosa, questa pista...

Concentrati sulla guida, Mario...

Con Mario finalmente un po' di sterrato serio!

in due (e qui la Nintendo ha sopperito all'unico neo dell'ineguagliabile F-Zero); il fatto è che, anche quando giocherete da soli, lo schermo resterà purtroppo diviso sempre a metà, ma , molto utilmente, la parte inferiore mostrerà una ripresa aerea della gara o magari (mediante pressione del tasto opportuno) la visuale di gara dal vostro specchietto retrovisore (davvero spettacolare!). Ottima trovata, questa, come pure lo sono la presenza saltuaria di tubi\ostacolo e i colori molto vivaci dei cordoli che aggirano la bidimensionalità del bitmap per fornire realistiche sensazioni di "presenza".
Super Mario Kart arriva a rappresentare l'ultimo grido in fatto di uso del bitmap, e la sua varietà ne fa un incontestabile capolavoro. Non solo, infatti, gareggerete praticamente su ogni tipo di pista immaginabile (e anche inimmaginabile: vedere l'ultima della cilindrata 100, ambientata nello spazio, per credere!), ma potrete anche misurarvi con un amico in un originale scontro all'ultima ruota in vere e proprie arene labirintiche. Qui dovrete cercare, raccogliendo appositi bonus, di colpire in varia maniera l'avversario, così da fargli perdere i tre pneumatici sferici che porta appesi intorno al suo veicolo, vincendo l'auto-scontro (è proprio il caso di chiamarlo così!).
Durante la gara, poi, avrete anche la possibilità di sfruttare le diaboliche trovate dei programmatori, disseminando dappertutto bucce di banana, gusci di tartaruga, o anche buttando gli avversari fuori strada per averli colpiti con speciali gusci-proiettile, o mentre eravate sotto l'effetto della turbostella. Geniale anche il microfungo che, se malcapitatamente raccolto, vi miniaturizzerà facendovi rallentare e dando agli avversari la possibilità di ridurvi in frittella.
Carinissime le musiche e gli effetti sonori (azzeccati i rombi zanzarofonici dei vari motori), completo e ben pensato anche il menu di difficoltà, che vi darà soltanto poco a poco la possibilità di vedere tutti i percorsi (i quali, badate bene, non sono solo tutti quelli che appaiono!). Un'utile batteria tampone presente nella cartuccia vi permetterà inoltre di salvare i record che segnerete nel modo di PRATICA sui percorsi. Non vi basta ancora? E allora pensate alle meravigliose e divertentissime ambientazioni che attraverserete, dall'aperta campagna con i fiumiciattoli e le talpe che vi saltano addosso, alle pozze fangose di polverosi circuiti in montagna, dagli scivolosi laghi ghiacciati di pericolosi percorsi sulla neve, alle letali conche di lava nelle infernali gare dei Monti Vulcanici. Investite bene i vostri soldi in una cartuccia che vi durerà un'eternità (se non altro perché anche dopo averla terminata ci farete almeno una partita ogni tanto): comprate immediatamente Super Mario Kart!
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Chi scegliamo? Guarda guarda, c'è anche Donkey Kong!!!

Mmm, che strane ruote che ho...

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + il bitmap al meglio della sua fluidità	93
SONORO + simpatiche musiche d'accompagnamento + ottimi effetti sonori	90
GIOCABILITA' + Nintendo: un nome, una garanzia	97
NINTENDO	95

OFFERTA SPECIALE

JOYSTICK fun

SUPER FAMICOM - SUPERNES

SuperNes + Joypad + alim. + scart. £ 329.000
SuperFamicom + 2 Joypad + Alim. + Scart £ 429.000
SuperNes + gioco a scelta £ 420.000
SuperNes + Street Fighter II £ 449.000
SuperFamicom + 2 giochi a scelta £ 580.000

ACCESSORI

Bazooka Superscope + 6 giochi £ 139.000
Convert. Snintendo - Snes-Sfamicom £ 49.000
Game Genie £ 89.000 - Convertitore Snes-Sfamicom £ 30.000

JOYSTICK

Joypad £ 39.000
Stealth £ 69.000
Infrared per Capcom £ 85.000
XE3 £ 95.000
JBKing £ 125.000
Capcom £ 159.000

LE NOVITA'

Power athlete (16 MB)
Lethal Weapon
Super Volleyball
Super Dunk Shot
XMen-Spiderman
Fatal Fury

GAME GEAR

oltre 40 titoli a partire da £ 45.000 (ultime novità: Sonic II, Young I. Jones, Tazmania, Prince of Persia, Super off road).

OFFERTE:

Game Gear + TV tuner £ 419.000
Game Gear + 1 gioco (Sonic, Donald Duck, Mickey Mouse, Olympic Gold, S. Monaco GP) £ 269.000

ACCESSORI:

TV Tuner £ 188.000 - Master Gear Converter £ 45.000 - Lente Magnifier £ 35.000
Lente Big Window £ 39.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 85.000
Cavo per auto £ 35.000 - Cavo x 2 giocatori £ 29.000 - Custodia antipioggia £ 15.00
Custodia antiurto £15.000 - Borsa porta G. Gear £ 39.000

£ 238.000

GAME BOY

OFFERTISSIMA: GameBoy + Tetris + Marioland II £199.000

GameBoy + Tetris + Cavo 2 giocatori + cuffia £ 149.000
GameBoy + 2 giochi £ 175.000
GameBoy + 25 giochi in 1 £ 275.000

oltre 125 titoli disponibili a partire da £ 39.000

Mario Land II, Ranma 1/2, Mickey Mouse II, Tom & Jerry

ACCESSORI:

Lente £ 25.000 - Light Boy (Luce + Lente) £ 49.000 - Handboy (luce + lente + Joystick + amplificatore) £ 69.000 - Alimentatore £ 20.000 - Batterie ricaricabili £ 49.000 - Borsa porta GBoy £ 35.000 - Hyperboy £ 95.000 - Interfaccia 4 giocatori £ 35.000 - cavo per auto £ 29.000

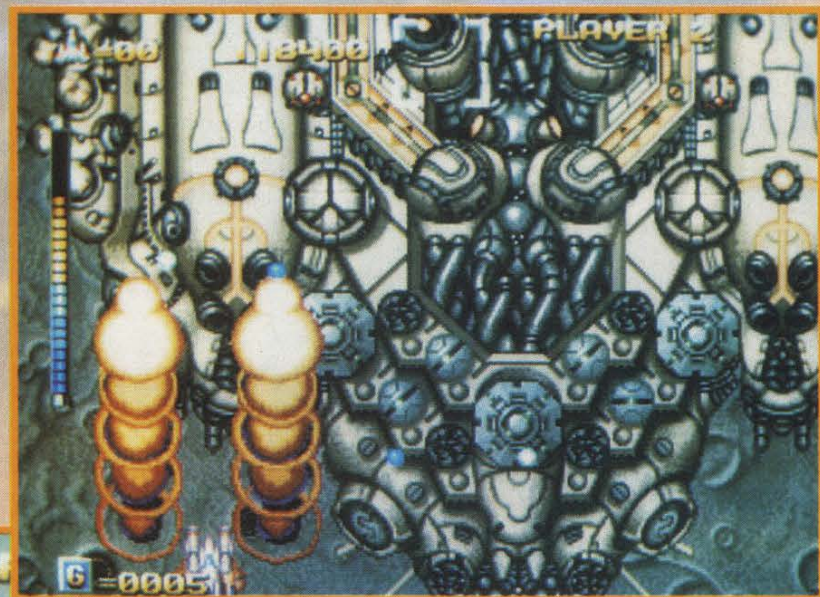
£ 149.000

ALPHA MISSION II

95

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

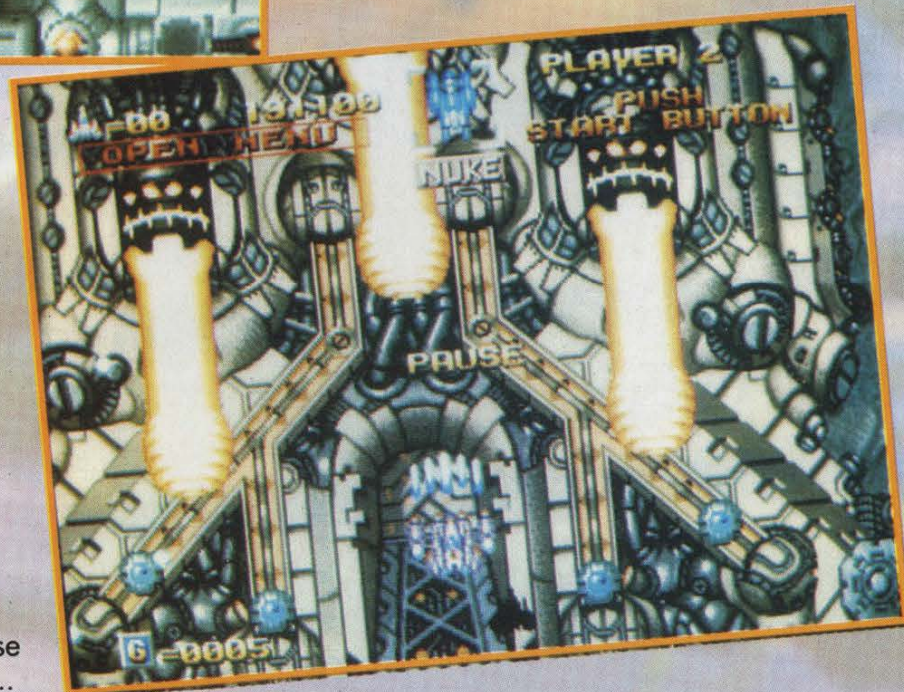
Per non perdersi troppo in inutili preamboli, sappiate che ci troviamo di fronte al miglior shoot'em up per Neo Geo, e del miglior shoot'em up verticale in assoluto di tutti i tempi: vi basta per solleticarvi l'appetito e farvi leggere di più? (NO! E adesso? NdAlex)

Bene, allora cominciamo. La storia è sempre la stessa del pilota solitario masochista che decide di andare al macello buttandosi a capofitto nelle schiere dell'intero esercito di una malvagia civiltà aliena. Che il coraggioso finisca disintegrato in atomi o esca vittorioso dopo aver portato a termine un'immane carneficina, sarete voi a stabilirlo con la vostra abilità, con la vostra pazienza e, soprattutto (qui mi scappa un commentino piuttosto acidulo) con la vostra fidata ROM CARD (e, se di solito ne ho vivamente sconsigliato l'uso, mi sa che qui ne avrete un tantino bisogno...).

Ciò che rende ASO II più che superlativo è la complessità e la profondità del gioco stesso. Vi basti pensare che manovrerete un'astronave dotata di tre velocità, tre diversi livelli di laser e missili (che vi serviranno rispettivamente per fare danno aereo e terrestre), e avrete a disposizione più di dieci e dico dieci configurazioni di astronavi diverse, ognuna con

Vieni che ti riduco in polpette!

Oh, ma che bella configurazione!

Ma non c'è proprio nessuno da blastare, qui?

Penso che questo signore grosso qui se la sia un po' presa...

no a cinque diverse) e non vi dico che goduria nel selezionarne una dopo l'altra, in prossimità di punti particolarmente difficili o mostri finali particolarmente antipatici. Inutile dire come la possibilità di raccogliere dei crediti che vi permetteranno eventualmente di comprare la vostra configurazione preferita alla fine di ogni livello, o anche l'opportunità mediante la previa raccolta di apposite icone di memorizzare il livello di po-

Siamo o non siamo cattivi come non mai?

la propria super arma a tempo o a energia. La complessità sta nel fatto che ogni configurazione è formata da tre componenti, e voi partirete solo con quella più scarsa,; dovrete raccogliere (distruggendo gli opportuni posticini) ognuno dei tre componenti per ogni configurazione, stando bene attenti a non prenderne per errore qualcuno di una serie diversa perché perdereste i precedenti. Una volta collezionati i tre componenti, la configurazione corrispondente entrerà a far parte del vostro menu d'attacco (che ne potrà contenere fi-

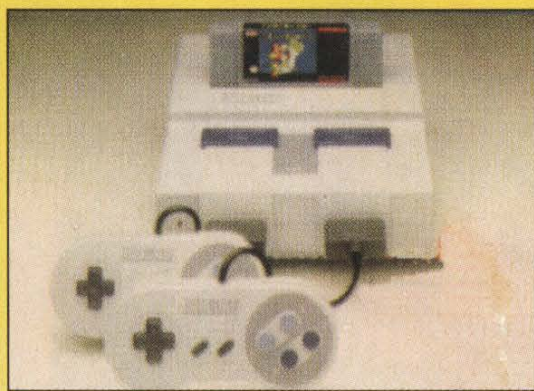
Mi ricorda qualcuno...

tenza presente nel caso di morte per riaverlo immutato nella vita successiva, diano uno spessore strategico al tutto non certo indifferente e assicurino un divertimento a lunghissima scadenza (e, a questo proposito il modo a due giocatori e i quattro livelli di difficoltà sono anch'essi molto d'aiuto) anche dopo aver terminato tutti i livelli.
Gli stage poi spaziano dagli spazi profondi a paesaggi vulcanici, da inespugnabili strutture aliene a città sommerse e misteriose.
Se avete voglia di uno shoot'em up come si deve e realmente degno di questa stupenda console, non esitate ad acquistare istantaneamente ASO II per Neo Geo, una cartuccia che, pur essendo abbastanza vecchiotta, regge perfettamente il confronto con le ultime novità spaziali in coin op e rappresenta una rielaborazione originale e ottimamente realizzata di un genere ultra inflazionato, che riesce comunque, spremendolo al massimo, a far brillare come al tempo dei mitici e indimenticabili Space Invaders.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

sPaesaggio un po' scarno, comunque ben fornito di nemici...

NEO GEO	
GRAFICA + coloratissima e dettagliata	91
SONORO + colonne sonore da cartone animato	95
GIOCABILITA' + tutto ciò che gli spaziomaniaci... + ...hanno sempre desiderato	97
SNK	95

SUPER FAMICOM

SUPER NES JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.289.000

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.349.000

SUPER NINTENDO (ITA)
SUPERMARIO 4
JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO TV ANTENNA
L.399.000

NUOVI NUMERI :

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax. 011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

BOXING W.CHAMP 109000
CYBER FORMULA 119000
ESO 3 129000
F1 GRAN PRIX 139000
FINAL F. GUY 159000
GOLDEN FIGHTER ... 159000
HOOK 149000
JOE & MAC 139000
KUNIO KUN 149000
LITTLE DEVIL 129000
MAGIC SWORD 129000
MAGICAL TARROUT 109000
PARODIOUS 149000
PROFOOTBALL 159000
PRINCE OF PERSIA 149000
RAMNA 1/2 139000
SOUL BLADER 99000
STG GUNNER 99000
STREET FIGHT. 2 219000
SUPER ALESTE 139000
SUPER CUP SOC. 109000
SUPER DRACULA 139000
SUPER SHANGAI 129000
SUPER VALIS 99000
TURTLES 4 139000
WONDERBOY 119000
Y'S III 109000

S-NES

ADV. ISLAND 109000
BATTLE TANK 109000
AXELAY 109000
CONTRA III 109000
DOUBLE DRAGON II ... 119000
HOME ALONE 99000
HOME ALONE 2 109000
HOOK 109000
JOE & MAC 99000
KRUSTY FUN H. 109000
MAGIC SWORD 109000
MISTICAL NINJA 109000
PITFIGHTER 109000
ROBOCOP 3 109000
ROCKETEER 109000
SIMPSON 109000
SMART BALL 109000
SOCCER CHAMP 99000
SPANKY' S QUEST 99000
SPIDERMAN 109000
STREET FIGHTER 2 149000
SUPER SOCCER 99000
SUPER TENNIS 99000
TOP GEAR 99000
TURTLESS 4 119000
WWF 109000
ZELDA III 99000

MEGADRIVE

MEGADRIVE L.255.000

ALIEN 3 99000
ALISIA DRAGON 99000
ATOMIC RUNNER 89000
BARTS VS MUTANT 99000
BATMAN RETURN ..... NOV
CADASH 99000
CHUCK ROCK 99000
CYBER COP 99000
FERRARI GP 99000
FIGHTING MASTER 89000
GALAXY FORCE 2 99000
GEMFIRE 119000
GOLDEN AXE II 990000
HEAVY NOVA 109000
JORDAN VS BIRD 99000
KID CHAMALEON 99000
KRUST'S HOUSE 89000
LEMMINGS 89000

NHL HOCKEY 99000
PHANTASY STAR 3 139000
PIT FIGHTER 99000
PREDATOR 2 89000
RBI BASEBALL 4 99000
SMASH TV 89000
SLIMEWORLD 89000
SONIC 2 ..... NOV
SPIDERMAN 99000
SPLATTERHOUSE 2 109000
SUPER M.GP II 99000
TAZMANIA 99000
TECHMO SOCCER 99000
TERMINATOR 99000
TOKI 89000
TWO CRUDE DUDES 99000
VALIS 99000
WARSONG 99000
WINTER CHALLENGE 79000
WONDERBOY V 99000
W.C.SOCCER 89000

NEO GEO

NAM 75 119000
MAGICIAN LORD 185000
RIDING HERO 185000
NINJA COMBAT 185000
SUPER SPY 185000
CYBER LIP 119000
PUZZLED 119000
L.BOWLING 119000
GOLF TOP PLAYER 185000
BASEBALL STAR PROF. 185000
SENGOKU 235000
GOST PILOTS 235000
KING O.T.MONSTER 235000
BLUES JOURNEY 185000

ALPHA MISSION 2 235000
BURNING FIGHT ..... TEL.
LEG.O.SUCC.JOE ..... TEL.
CROSSED SWORD 275000
S.BASEBALL 2020 235000
EIGHT MAN 275000
ROBO ARMY 235000
TRASH RALLY 275000
FATEL FURY 275000
SOCCER BRAWL 275000
FOOTBALL FRENZY 275000
MUTATION NATION 275000
LAST RESORT 275000
FATAL FURY 2 279000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON
CORRIERE ESPRESSO TNT IN 24/36 ORE

ALEX

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutto il materiale da noi commercializzato.
Tuti i prezzi si intendon compresi di iva.
I prezzi possono variare senza preavviso.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARII

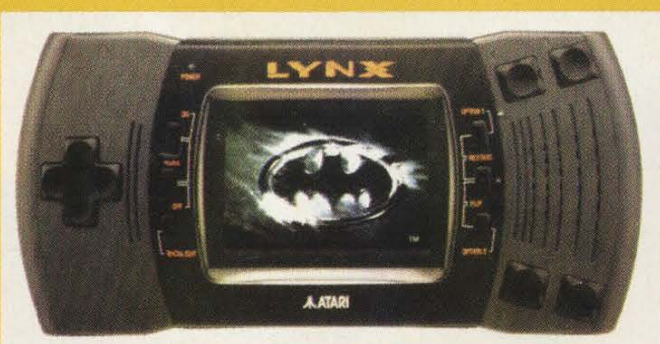
NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

LYNX

LYNX	
720	69000
A.P.B.	69000
BASEBALL HERO	59000
BASKETBRAWL	69000
BATMAN	79000
CABAL	69000
DAEMONSGATE	69000
DIRTY LARRY	69000
DINOLYMPIC	69000
DRACULA UND.	79000
HARD DRIVING	69000
HOCKEY	69000
HYDRA	69000
KUNG FOOD	69000
MALIBU B.VOLLEY	69000
PIMBALL JAM	69000
PITFIGHTER	79000
RAMPAGE	69000
RAMPART	59000
ROADBLASTER	69000
RYGAR	69000
SCRAYPAD DOG	59000
S.T.U.N. RUNNER	69000
SUPERSKWEEK	59000
TOKI	69000
TURBO SUB	59000
VICHING CHILD	69000
WARBIRDS	59000
WORLD C.SOCCER	69000
XENONPHOBE	49000
XYBOTS	59000
ZARLOR M.	59000
LYNX CARRY CASE	39000
LYNX BAG	29000
ALIMENTATORE	19900

GAMEBOY

GAMEBOY	
ADDAMS FAM.	59000
ADV.ISLAND	59000
ALIEN 3	69000
BARBIE	59000
BATMAN 2	59000
BATTLE TODS	59000
BUGS BUNNY II	59000
CENTIPEDE	59000
DARKMAN	59000
D.DRAGON 3	59000
FERRARI GP	59000
FLASH	59000
HOME ALONE "	69000
HOOK	59000
LOONEY TUNES	59000
MEGAMAN 2	69000
METROID 2	49000
NBA 2	59000
PIT FIGHTER	69000
POPEYE 2	69000
PRINCE OF PERSIA	59000
R-TYPE	59000
ROBOCOP 2	59000
ROGER RBBIT 2	59000
ROLAND CURSE	59000
SIMPSON	69000
SIMPSON 2	59000
SPANKYS QUEST	59000
SPEEDBALL 2	69000
SPIDERMAN 2	59000
TECMO BOWL	79000
TERMINATOR II	59000
T.M.N.T. II	69000
TINY TOONS	59000
TOM & JERRY	59000
ULTIMA	59000
VICHING CHILD	59000
WORLD BOWLING	69000
W.CIRCUIT	69000
W.CUP SOCCER	49000
WORLDTRIS	59000
WWF 2	59000
XENON	59000

GAME GEAR

GameGear	
AERIAL ASSAULT	49000
AXE BATTLER	49000
BARTS VS MUT.	69000
CHASE HQ	59000
CHESSMASTER	59000
CHUCK ROCK	69000
CRYSTAL X.	69000
DEVILISH	59000
DONALD DUCK	69000
DRAGON C.	49000
HALEY WARS	59000
JOE MONTANA	69000
LEADERB.GOLF	59000
MARBL.MADNES.	59000
MICKEY MOUSE	59000
NINJA GAIDEN	69000
OLYMPIC GOLD	69000
OUT RUN EUROPA	69000
PAPERBOY	59000
PRINCE OF PERS.	69000
PSYCHIC W.	49000
PUTT & PUTTER	49000
RAMPART	59000
REV.DRAGON	49000
SHINOBI	69000
SLIDER	59000
SONIC	59000
SPACE HARRIER	59000
SPIDERMAN	69000
S.MONACO GP	49000
S.MONACO GP 2	59000
S.SMASH TV	69000
S.SPACE INV.	59000
TERMINATOR	69000
WIMBLEDON T.	69000
WOODY POP	39000
SOFT BAG	29000
SOFT CASE	19000
TV TUNER	189000
2PLAYER CABLE	45000
MAGNIFER LENS	29000
TRAVLER BAG	29900
WIDE GEAR	35000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sul materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

BACK TO THE FUTURE III

500

67 MEGA DRIVE

72 MASTER SYSTEM

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Siamo finalmente giunti al terzo, e dovrebbe essere l'ultimo, episodio di Ritorno al Futuro; Marty McFly e il suo fedele amico scienziato Doc si ritrovano questa volta nel vecchio West e precisamente nel 1885. Tocca a voi ora cambiare il corso della storia...

Il caro Doc, dopo una scarica temporalesca, si ritrova nel Far West, rimandando ancora una volta la tanta agognata conclusione di questa rocambolesca avventura.
Marty, il suo amico più affezionato, e forse anche l'unico, decide così di ritornare ancora una volta a ritroso nel tempo per andarlo a recuperare prima che un assassinio lo metta fuori uso per sempre.
Appena giunto nel vecchio West, Marty si imbatte in uno dei peggiori gangster di Hill Valley, chiamato "Cane Pazzo" Tannen il quale gli creerà numerosi problemi. Il vostro compito è quello di cambiare la storia e per fare questo impersonerete in quattro episodi i due protagonisti principali del film.
Ritrovatisi nel 1885, Marty e Doc stanno pensando a come tornare nel 1985 (visto che purtroppo la macchina del tempo, DeLorean, non ha più benzina); da una certa distanza essi odono delle grida e vedono una giovane donna dirigersi in balia del proprio carro e dei relativi cavalli verso il burrone Clayton (si chiamerà così nel futuro se non avrete successo). Entrate ora nel vivo del gioco con il vostro fedele joypad e vostro chiaro compito è di salvare la donzella in pericolo. Per fare questo, dovrete

MD - A cavallo col Doc per fermare il calesse...

MD - Spariamo ai cattivoni di turno proprio come nei videogame (perché questo cosa sarebbe, scusa? NdAlex)

MD - La sfida non è ancora finita...

MD - Chissà perché mi ricorda un'altra recensione di questo numero...

cercare di correre con il vostro cavallo il più veloce possibile cercando di evitare i numerosi ostacoli che troverete sulla vostra strada. Non sarà un compito semplice, ma un vostro successo potrà portarvi alla seconda sezione di gioco.
Siamo così giunti alla giornata nella quale il famoso campanile della città è stato completato; per questo Hill Valley è in giubilo e Marty partecipa curioso alle celebrazioni. Gli autoscontri allora non erano di moda e per questo lo stand di tiro è il più gettonato dai giovani del paese; Marty, che ha imparato a sparare, come noi, coi videogiochi (anche se personalmente ho poi perfezionato la mia tecnica nei CC), cede alla tentazione di misurarsi con gli idoli locali e paga la quota di gioco e inizia a mirare. Freddezza e abilità sono le caratteristiche essenziali per riuscire a portare a termine questo simpatico schermo nel quale dovrete sparare a tutto quello che vi si presenterà davanti.
Entra ora in gioco "Cane Pazzo" Tannen che con la sua banda, nella terza parte del gioco, cercherà di eliminarvi. Marty infatti si troverà nel bel mezzo di una piazza con una pila infinita di piatti da tirare e una specie di giubbotto antiproiettile che lo proteggerà per un certo numero di colpi. Sono sei i componenti della banda del perfido gangster, e per ognuno di loro, Marty dovrà lanciare a bersaglio almeno tre colpi. E' forse la sezione più ardua e

MS - Pensavo fosse amore invece era un... volareee...

MS - Sulla lapide è scritto bello grosso "Mori". Bella forza, da quando in qua si seppellisce qualcuno vivo?

MS - A quanto pare il Doc ha i riflessi abbastanza pronti!

MS - E anche in questa versione a cavallo col caro vecchietto.

Nintendo®

GAME BOY™

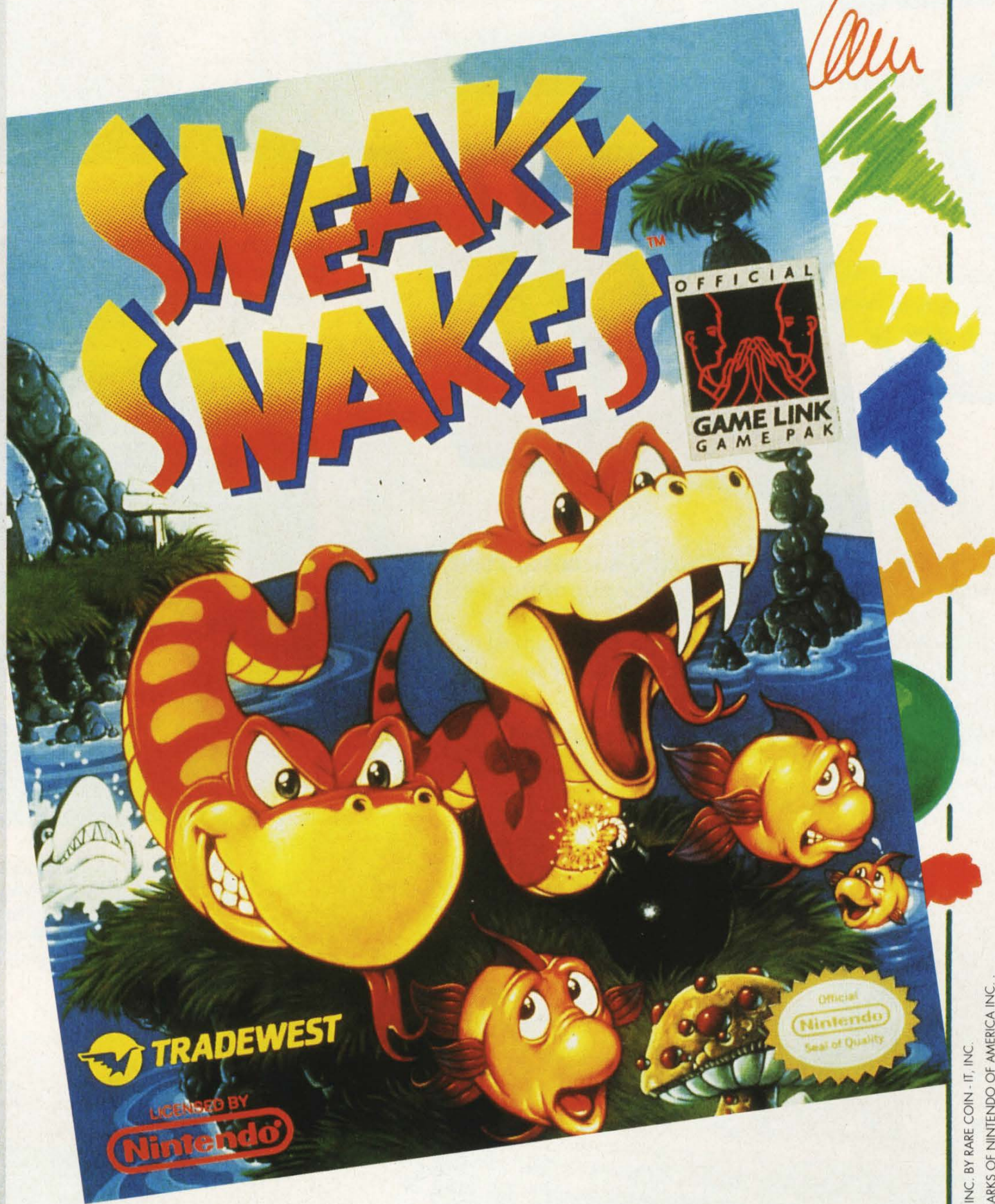
GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SNEAKY SNAKES™

OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

TRADEWEST

LICENSED BY Nintendo®

Official Nintendo Seal of Quality

Quella degli Sneaky Snakes è la storia di due paffuti serpenti: Attila e Genghis. Più che mai decisi a liberare la serpentella Sonia, rapita dal malefico Nibler, i nostri eroi non esitano a farsi largo fra nemici di ogni sorta...

TRADEWEST

TOYS® LEADER

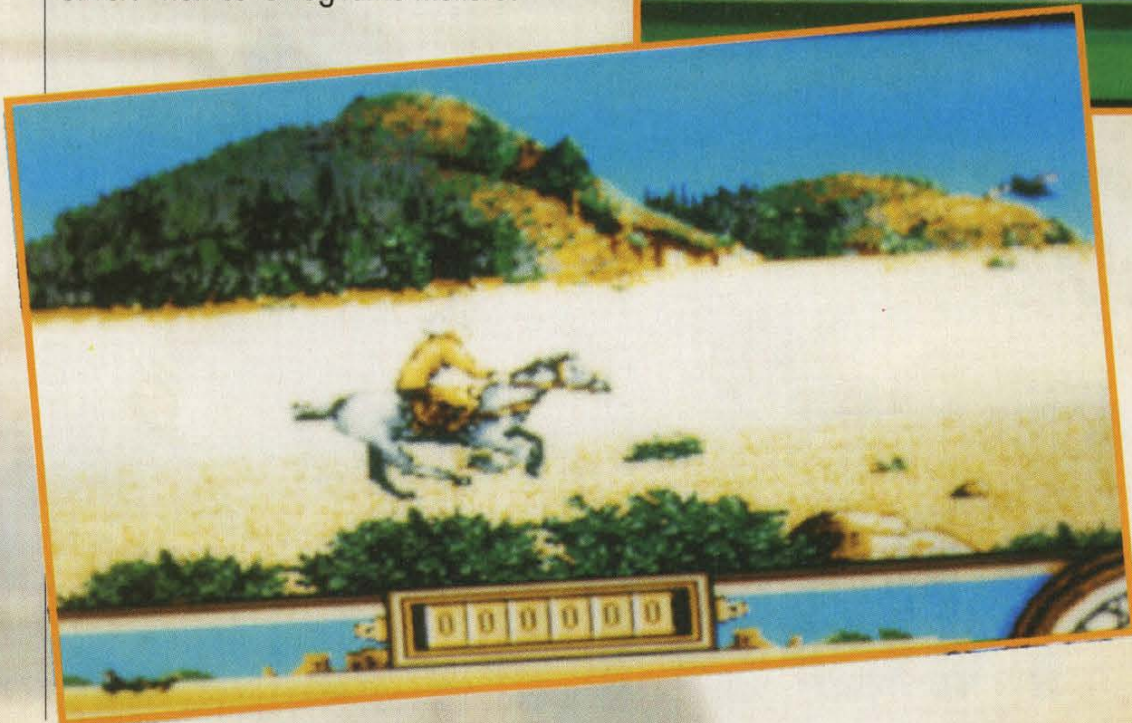
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERA' IL: 0332/87.41.11

MS - Spariamo un po' nelle finestre del paese, giusto per farci amare da tutti...

MS - Una bella corsa su e giù per i treni è ciò che mi mancava...

complicata dell'intera missione e portarla a termine significa aver messo una chiara ipoteca sul risultato finale dell'intera vicenda.
Ritorno al futuro III termina con il tentativo dei due protagonisti di portare la macchina DeLorean alla velocità di 88 miglia orarie grazie all'aiuto di una locomotiva. Marty, e quindi voi stessi, deve raccogliere sette tronchetti di velocità (non chiedetemi cosa sono) che si trovano all'inizio del treno. Durante il cammino, ovviamente sopra le carrozze, all'Indiana Jones, gli instancabili compari di Budford Tannen tenteranno per l'ennesima volta di rendere la vostra esistenza più difficoltosa; oltre a questo problema, dovrete evitare numerosi ostacoli, come segnali, ganci per la posta o pompe dell'acqua i quali potranno buttarvi giù dal treno.
Se tutto andrà per il verso giusto, riuscirete a tornare nel 1985 e a portare nella normalità la vostra vita senza dubbio molto avventurosa.

Massimiliano Pescatori

MS - E un bel finale con un "Vai, Silver!" non ce lo vogliamo mettere?

MS - Accucciamoci con cura. Un palo sulla fronte a questa velocità non deve fare molto bene, suppongo.

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Nulla di particolare - Troppo poco per un 16bit	64
SONORO - Talvolta squallido - Musichette irritanti	53
GIOCABILITA' + Punto positivo del programma + Semplice e veloce	70
IMAGEWORKS/PROBE	67

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Talvolta sembra la versione Megadrive - Appena sufficiente in ogni caso	68
SONORO - Nella media della console	60
GIOCABILITA' + Controllo semplice + Divertente anche se abbastanza difficile	77
IMAGEWORKS/PROBE	72

Nintendo®

GAME BOY™

UNA LINEA COMPLETA DI ACCESSORI PER SFRUTTARE AL MEGLIO IL TUO GAME BOY E PER GIOCARE DIVERTENDOTI ANCORA DI PIÙ!

ACCUMULATORE DI CORRENTE

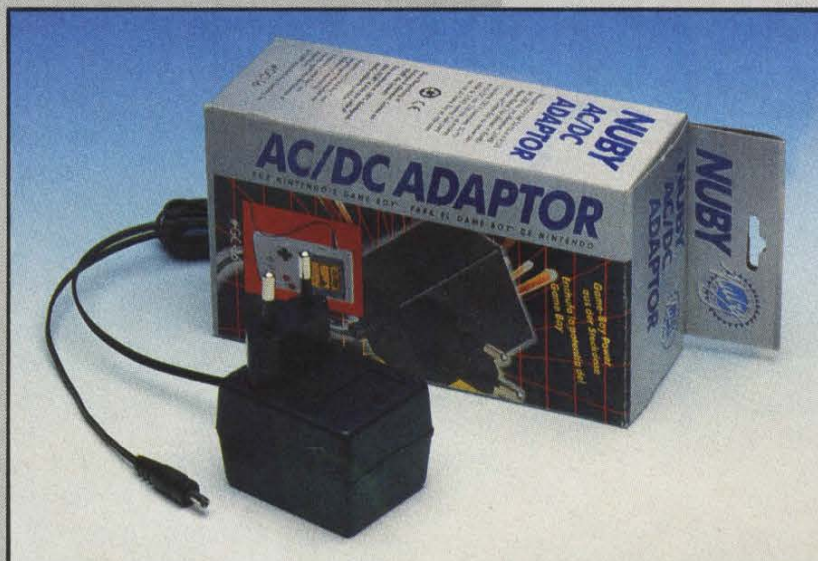
PER RISPARMIARE IL COSTO DELLE PILE PORTANDOSI IN GIRO SENZA FATICA UNA RISERVA DI CORRENTE SUFFICIENTE PER GIOCARE 10 ORE!

LUCE + LENTE

(DISPONIBILI ANCHE SEPARATAMENTE)

DUE ACCESSORI IN UNO! ILLUMINA E INGRANDISCE LO SCHERMO DEL PORTATILE; SI 'APPIATTISCE' PER CONSENTIRE UN AGEVOLE TRASPORTO.

VALIGIETTA PER G.B. E ACCESSORI

CONTIENE IL PORTATILE ED UNA SERIE DI ACCESSORI QUALI: LA LUCE, LA LENTE D'INGRANDIMENTO, IL COMPLETO PER LA PULIZIA, IL TRASFORMATORE ECC.

TRASFORMATORE DI CORRENTE

PER GIOCARE SENZA USARE LE COSTOSE PILE! TRASFORMA L'ENERGIA RICAVATA DA UNA NORMALE PRESA DI CORRENTE.

I PRODOTTI NUBY MARCHIATI

QUALITÀ LEADER GARANTITA

SONO GLI UNICI CON GARANZIA.

NUBY

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/21.22.55
PRENDERÀ IL: 0332/87.41.11

Dig Dug

81

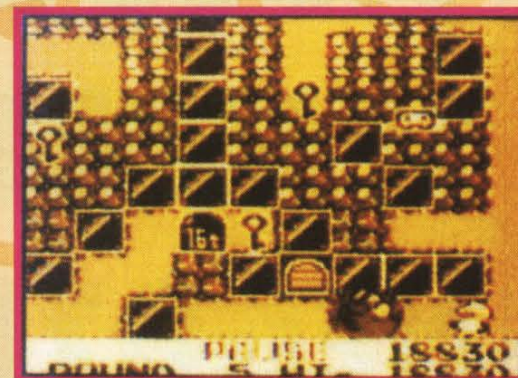
GIOCATORI	1
LIVELLI	7 x 2
STAGES	1

Siete dei periti agrari? Vi piacerebbe avere un bel giardino da tenere libero da tutti i parassiti?

Spero che almeno alcuni fra di voi ricordino questo ex coin op; in ogni caso eccone qui la conversione che, dopo essere arrivata su quasi tutte le macchine, approda anche sul fido Game Boy. Il gioco vi vede, armati solo di una specie di arpione (o forse un badile?) assumervi il compito di tenere sgombro il vostro giardino. Per eliminare i parassiti, però, non bastano le badilate (i nemici vengono solo storditi), ma dovrete far uso delle pietre che troverete in giro e della legge di gravità, facendo sì che i mostriciattoli vi rimangano schiacciati sotto. Nella cartuccia sono tra l'altro contenuti due giochi: Dig Dug (quello appena descritto) e New Dig Dug, che rimane praticamente lo stesso gioco con un'aggiunta: delle chiavi e una porta. Schiacciate i mostri, raccogliete le chiavi e cambiate livello.
Buon lavoro.

Alex

Oh, ma che bel cocomero! Andiamo a fare uno spuntino...

Vediamo un po' di iniziare questa fatica...

Questo invece è New Dig Dug. Vedete le chiavine?

GAME BOY	
GRAFICA + Molto carina - Scarna anche nel coin op	78
SONORO + Belli gli effetti + Musica carina ma inquietante	80
GIOCABILITA' + Molto divertente - Forse un po' facile	83
NAMCO	81

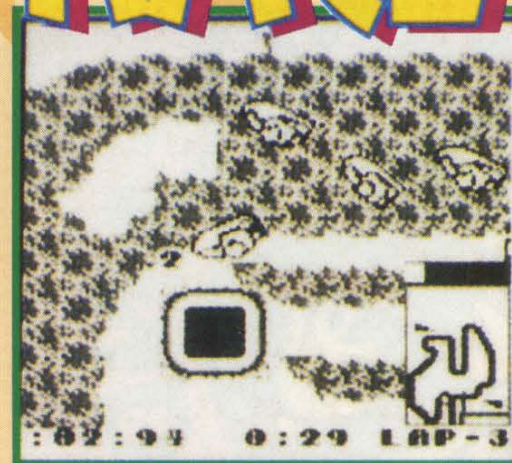
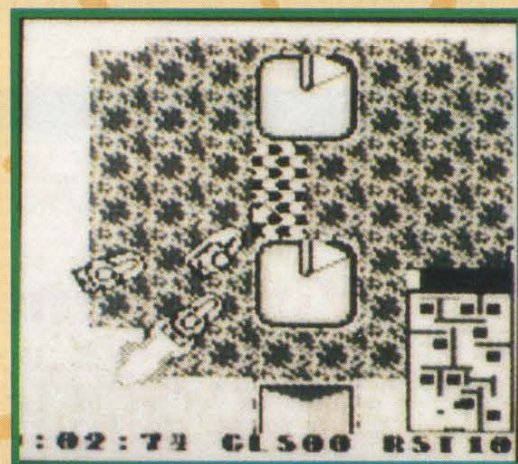
Wave Race

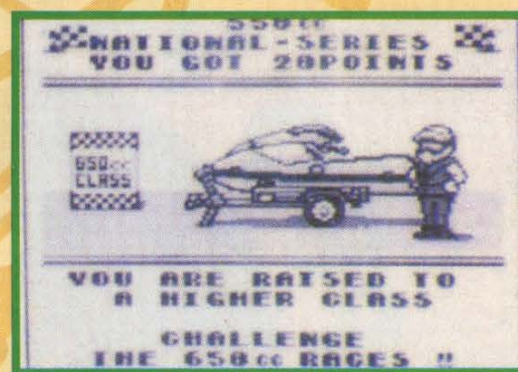
84

GIOCATORI	1 - 4
LIVELLI	8 x 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Avete presente le gare coi PWC (Personal Water Craft), quella specie di moto da acqua?

Ecco, Wave Race tratta proprio di questo. Avrete la possibilità di partecipare a due tipi di gare: gli slalom e i circuiti. Nei primi dovrete destreggiarvi in percorsi più o meno intricati passando tra le fatidiche due bandierine, mentre nel secondo potrete gareggiare contro tre avversari (umani se usate il Game Link) su "piste" sempre più condite di curve a gomito, trampolini, ecc. Entrambe le specialità si svolgeranno in otto differenti località del mondo. Bello e molto realistico, anche il metodo di controllo del mezzo, a cui dovrete abituarvi, specialmente se desiderate portare a termine con successo qualcuno degli slalom. In mancanza del mare estivo...

Alex

Cercate di prendere bene le curve, altrimenti il tutto può diventare abbastanza spiacevole.

Vedrete come si rimbalza bene sulle bandierine!

Fatti abbastanza punti passerete alle cilindrate superiori.

GAME BOY	
GRAFICA + Ben definita - Non molto varia	78
SONORO + Bel ronzio del motore - Nient'altro	78
GIOCABILITA' + Accattivante + Longevo	86
NINTENDO	84

... IL GRUPPO CRESCE!!!

VIENI IL 5 DICEMBRE...

INAUGURAZIONE

A VIA TARANTO 66/B

TI ASPETTIAMO TRA PASTICCINI
E FANTASTICI VIDEOGIOCHI!!!

LIVER grafica e comunicazione 06/7009453

FOOTBAL FRENZY

83

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Sarebbe stato impossibile che non esistesse un gioco di questo fantomatico e violento sport americano per la bestia nera targata SNK, beh, devo dire che non è solo Alex ad esserne contento (lui, come tutti sanno, è un vero patito di football americano, NdD)!

Il ricevitore lo vedo ben coperto... Penso che sarà un bell'incompleto.

Eccoci al momento del ritorno del kick off...

E finalmente un bel touchdown!

Probabilmente Dave è quel signore sulla sinistra che non fa nulla...

Se c'è uno sport che mi ha sempre affascinato è il football americano, le divise, piene di imbottiture e corazzature varie mi hanno sempre fatto impazzire! Il mio amore per questo sport arrivò al punto che fui costretto, per non subire un esaurimento nervoso, a iscrivermi a una squadra. Sembrava che tutto andasse per il meglio, quando mi espulsero dalla società. E volete sapere il perché? Beh, la cosa è più semplice di quanto possa sembrare, infatti fui espulso a causa del mio fisico. E adesso direte voi: "poverino, chissà che male gli avranno fatto quei gorilloni!". Beh, vi sbagliate, infatti fui io a fare male a loro. Infatti, grazie al mio possente fisico pieno di muscoli d'acciaio, nessuno dei miei compagni era in grado di tenermi testa, e io, facilmente, facevo touchdown ogni volta che toccavo la mitica palla ovale. Che fare ora? Beh, almeno adesso posso giocare con il mio Neo Geo! Forse adesso la metà dei lettori starà pensando che io sono un gran cacciaballe, beh, forse avete ragione, ma stavolta sono stato sincero! Domandatelo ad Alex se non ci credete! Ok, Ok, la pianto di trastullarmi in inutili facezie e passo a parlare del cartuccione in questione...

Innanzitutto, per le persone digiune di questo sport è rigorosa una descrizione succinta delle regole di gioco: dunque dunque, il football si gioca in un campo di centoventi iarde di lunghezza con due squadre formate da un minimo di quarantacinque giocatori (in teo-

Primo e una. Ready? Down... Set...

ria, dei quali comunque solo undici alla volta sono in campo) bardati fino all'osso. Lo scopo del gioco è quello di far arrivare la palla (con un giocatore attaccatoci con una o più mani) nella zona terminale del campo avversario. Questo è il touchdown e vi dona 6 punti. Quando se ne realizza uno, si può incrementare il punteggio di un punto con un bel goal kick, o di due con un pass play (passaggio) o un run play (corsa)(trasformazioni attualmente inattuabili nell'NFL, ma solo nella lega universitaria e in Italia. NdAlex). I pass play ve li consiglio quando dovete coprire una larga parte del campo, se siete vicini alla meta è meglio utilizzare l'opzione di run play. Come tutti (o almeno spero, NdD) sanno, potete ripetere l'azione per ben quattro volte prima che ci sia il cambio palla. Se riuscite a coprire un percorso di almeno 10 yard il conteggio viene azzerato. Fate molta attenzione ai fumble e ai passaggi incompleti, infatti, anche se è alquanto illogico, almeno per chi gioca a basket o a calcio, la palla, durante le azioni (eccezion fatta per il il goal kick in cui viene appoggiato al suolo) non deve mai toccare terra.
All'inizio di ogni azione il gioco si interrompe per un attimo, lasciandovi il tempo di decidere cosa fare. Sono a disposizione un sacco di schemi di gioco, spiegati dettagliatamente in un apposito riquadro, sia per quanto riguarda il run play che il pass play; per quest'ultimo, se non siete molto abili vi consiglio lo "Shot Gun 4", che è veramente una gallata.

Ottima ricezione! E via con un altro touchdown.

Ed ecco finalmente la famosa shotgun formation a quattro ricevitori di cui parlava Dave...

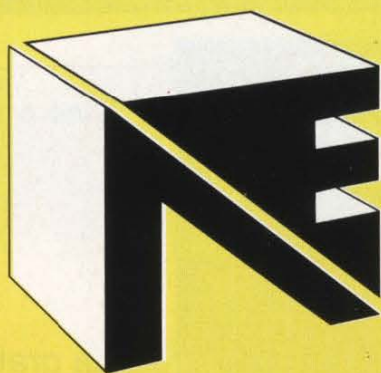
La grafica del gioco è ben curata, anche se ahimè, i programmatori non hanno fatto caso ai numeri delle magliette (tutti infatti portano in numero 88! NdD), comunque svolge egregiamente il proprio compito. Il sonoro è a dir poco incredibile, con una bella musicaccia metal che accompagna l'azione e il parlato del cronista (in inglese) è a dir poco sensazionale! Sembra di avere Sandro Ciotti rinchiuso nell'altoparlantino del monitor! La giocabilità è OK e basterà qualche partita per capire il meccanismo del gioco. Questo però non vuol dire che lo finirete subito, anzi...

Dave

Trasformazione da due punti in arrivo...

NEO GEO

GRAFICA + Buona ma non eccelsa - E qualche bella zoomata dov'è?	85
SONORO + La musica è di mio gradimento... + Il commento parlato è molto realistico.	90
GIOCABILITA' + Ottimo per gli aficionados del FA. - Per altri può risultare un po' noiosetto.	80
SNK	83

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.

NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Titolo	Prezzo
AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS "92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

Titolo	Prezzo
BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI COMPRESO DOMENICA

ADATTATORE EURO-JAPAN

PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA

L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL

CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI. DIVERTENTE!!!

L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK

joystick tipo cloche per giochi arcade

L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO

il miglior pad senza filo

L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK

Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!

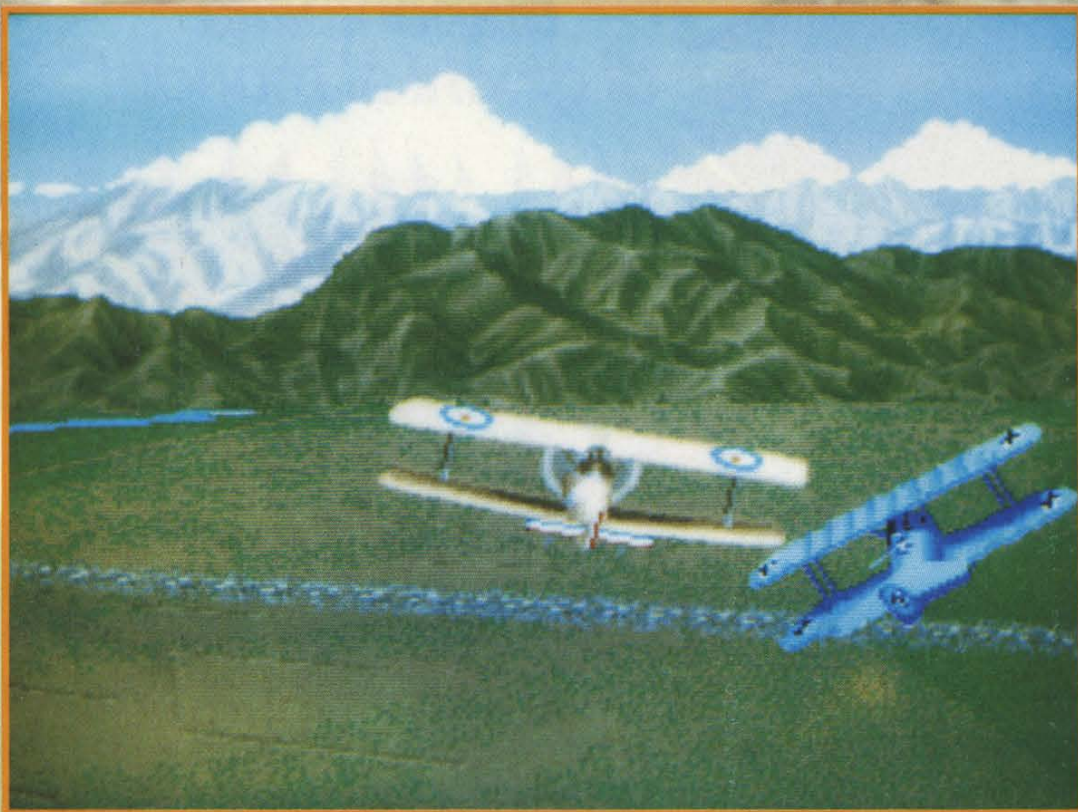
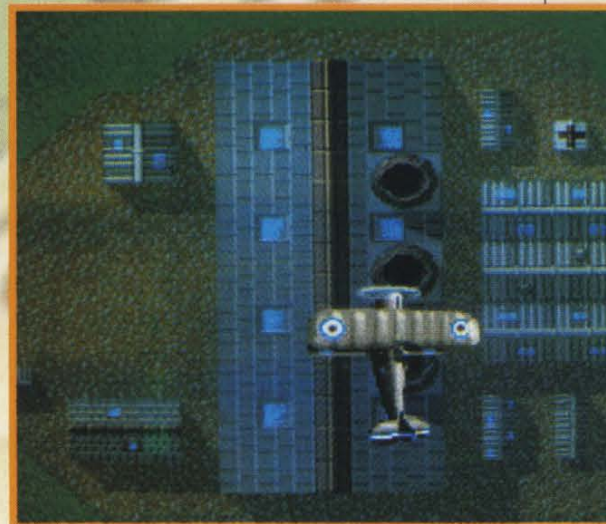
L. 39.000

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE...
PASSA IN NEGOZIO!

65

GIOCATORI	1
LIVELLI	TANTI

SKY MISSION

Per la serie aerei a tutto spiano ecco a voi la conversione del famosissimo WINGS dell'arcinota ditta di software per computer Cinemaware, questa volta sostituita dalla Namcot, alle prese col nostro beniamino di casa Nintendo.

Come nel gioco per computer vestiamo i panni di un coraggioso pilota dell'aviazione alleata durante la prima guerra mondiale, e sempre come nel gioco per computer ci ritroviamo ad affrontare una pressoché infinita sequela di missioni di bombardamento, raid aerei e scontri con squadriglie tedesche. La differenza fondamentale è costituita dall'utilizzo del bitmap, che, pur rappresentando una geniale idea di partenza, si risolve poi in un paesaggio incredibilmente ripetitivo costituito da due ponti e un fiume conditi di verde campagna. Naturalmente voi potrete scorrazzare indisturbati a destra e a sinistra, ma vedrete soltanto un'infinita distesa di fiumi che vi farà sorridere non poco. Oltre a ciò, il movimento dello sprite principale risulta piuttosto impreciso e scattoso, e questo contribuirà in modo determinante a mettervi nei pasticci quando dovrete eseguire complicate virate sotto il fuoco nemico. Già, a proposito dei nemici... A parte le fasi di bombardamento, che sono davvero ben fatte e salvano poi il gioco nel complesso, la stragrande maggioranza degli stage, e cioè i livelli di scontro aereo risultano spesso una noiosa scorribanda nei cieli alla ricerca del nemico da sforacchiare. Una volta trovatolo, potrebbe essere un'impresa riuscire a tenerlo sullo schermo il tempo necessario ad abbatterlo, così vi capiterà spesso di perderlo e di dover ricominciare daccapo tutta la solita solfa di girotondo tra le nuvolette. Notevole, ma poco utile ai fini del gioco vero e proprio, la possibilità di migliorare le caratteristiche del vostro pilota a mano a mano che completate le missioni (positivamente, però); altrimenti vi capiterà di assistere (oltre al danno anche la beffa!) ai vostri funerali, con conseguente toccata da parte vostra dei preziosi gioiellini di famiglia.

E' inutile che vi confessi come sia lapalissianamente preferibile Pilotwings a questo Sky Mission, almeno come simulatore di volo; ma se volete a tutti i costi sparatorie su vecchi biplani...
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Ecco qui l'obiettivo...

Ecco qui uno dei personaggi che potete scegliere come alter ego...

... Detto fatto, signore!

Un po' di buon vecchio dogfight non fa mai male.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + buona l'idea del bitmap... -... ma pessima la realizzazione pratica	68
SONORO - praticamente inesistente	45
GIOCABILITA' - poteva venire meglio...	71
NAMCOT	65

MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

Non c'è niente di più originale che giocare
con la Console Marpes 7600 Micro Genius

COMPATIBILE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO FAMILY SYSTEM

Presenti al 31° SIG
(Salone Internazionale del Giocattolo)
Milano 23 - 27 Gennaio '93

Design "Big Box"
Vincitore del Premio TWC Design 1991

- **Uscita stereofonica con cuffia in dotazione**
- **Tasto espulsione cartuccia**
- **Tasto reset**
- **Uscite audio video per monitors**
- **Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV**

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!

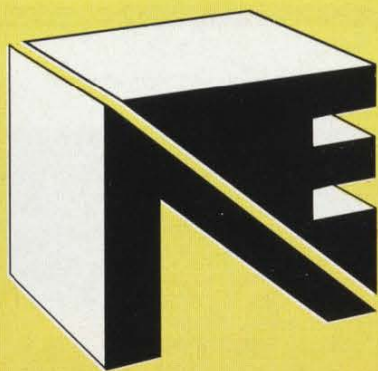
La più vasta disponibilità di giochi al mondo!

...e la versione ACTION KIT...

...contiene la fantastica pistola INFRARED LIGHT PHASER!

MARPES

Elettronica MARPES srl
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco
Napoli
Tel. 081/8821044
Fax 081/8829113

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI, DOMENICHE COMPRESE

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alleway (Arkanoid)	L.	58.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Beetlejuice	L.	58.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bomber Boy	L.	49.000
Boxly II	L.	58.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Bugs Bunny II	L.	68.000
Burger Time	L.	59.000
Calcio	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race - Spririt	L.	39.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	69.000
Final Fantasy Leg.	L.	69.000
Final Fantasy Leg. II	L.	69.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Hook	L.	59.000
Hunch Back	L.	58.000
Intersteller Assault	L.	49.000
Jordan Vs Bird	L.	69.000
Kick Off II	L.	69.000
KIrby's Dreamland	L.	68.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L.18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L.88.000
Alimentatore	
Adattatore 220 Volt	L.18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L.69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L.99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L.28.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.25.000
Valigetta porta GB	L.28.000

OFFERTE del Mese

ASTEROIDS	L.	39.000
BASEBALL	L.	29.000
CASTELVANIA II	L.	29.000
CHASE HQ	L.	29.000
DAY OF THUNDER	L.	48.000
FISH WORLD II	L.	19.000
GAUNTLET II	L.	48.000
GUNDAM	L.	38.000
JANKE MAN	L.	29.000
MARBLE MADNESS	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
SUPER MARIO LAND	L.	48.000

NOVITA' GAMEBOY

ALIENS 3	L.	79.000
AVEGING SPIRIT	L.	59.000
BARBIE	L.	59.000
BART VS SIMPSON	L.	68.000
BATMAN RETRNS	L.	79.000
BIONIC BATTER	L.	59.000
BIONIC COMMANDO	L.	59.000
BLACK BASS	L.	59.000
BO JACKSON	L.	59.000
CRASH DUMMIENS	L.	59.000
DIG DAG	L.	59.000
DOUBLE DRAGON III	L.	68.000
DR. FRANKEN	L.	59.000
FERRARI GP RACING	L.	68.000
G. FORMAN BOXING	L.	68.000
HIT THE ICE	L.	59.000
HOME ALONE 2	L.	69.000
HUMANS	L.	59.000
JACK NICCKLAUS GOLF	L.	58.000
JETSONSL.	L.	59.000
KINGDOM CRUSADE	L.	59.000
KRUSTY'S FUN/HSE	L.	59.000
LEGEND OF ZOD	L.	59.000
LOONEY TOONS	L.	69.000
MALIBU VOLLEYBALL	L.	58.000
MICKEY'S DANGER CHASE	L.	58.000
MINDER 2049ER	L.	59.000
MOUSETRAP-HOTEL	L.	59.000
OUT OF GAS	L.	59.000
RADAR MISSION '92	L.	58.000
REN &STIMPY	L.	59.000
ROCKY & BULLWINKLE	L.	69.000
ROLANS CURSE II	L.	59.000
SPEEDBALL II	L.	59.000
SPANKY'S QUEST	L.	68.000
STAR HAWK	L.	59.000
STAR WARS	L.	69.000
SUPER M. LAND II	L.	69.000
SUPER OFF ROAD	L.	59.000
SWAMP THING	L.	69.000
T-2 ARCADE GAME	L.	59.000
THE FLASH	L.	58.000
TOM & GERRY	L.	69.000
TRACK AND FIELD	L.	69.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	59.000
WORD TRIS	L.	59.000
WORLD CUP SOCCER	L.	58.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000

Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	49.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Monopoly	L.	58.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	39.000
Nemesis II	L.	49.000
Paperboy	L.	49.000
Pin Ball	L.	58.000
Pipe Dream	L.	29.000
Popeye	L.	49.000
Power Mission	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rogger Rabbit	L.	59.000
Sagaia	L.	38.000
Serpent	L.	48.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000

SUPER MARIO LAND II
disponibile per Gameboy
L. 79.000

Tasmania Story	L.	59.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon II	L.	59.000
Turtles II	L.	59.000
Turrican	L.	68.000
World Beach Volley	L.	49.000
Xenon 2	L.	69.000

ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000

MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L.	58.000
Baseball '92	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Chase Hq (auto)	L.	68.000
Chessmaster	L.	68.000
Clutch Hitter	L.	48.000
Cristal Warriors	L.	68.000
Colums	L.	48.000
Devilish	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G. Forman Boxing	L.	68.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Mappy Land	L.	48.000
Marble Madness	L.	68.000
Mickey Mouse	L.	58.000

NOVITA' GAMEGEAR

ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE del Mese

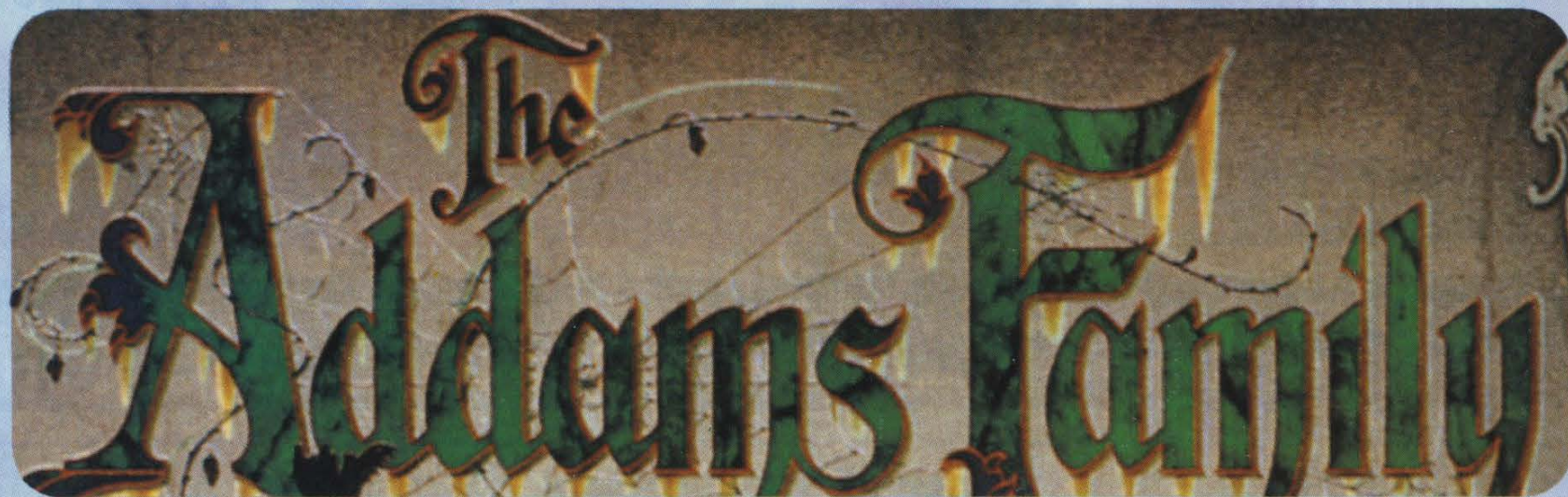
AERIAL ASSAULT	L. 39.000
HEAD BUSTER	L. 29.000
HOUSE OF TAROT	L. 29.000
RYUK '92	L. 29.000
OLYMPIC GOLD	L. 49.000

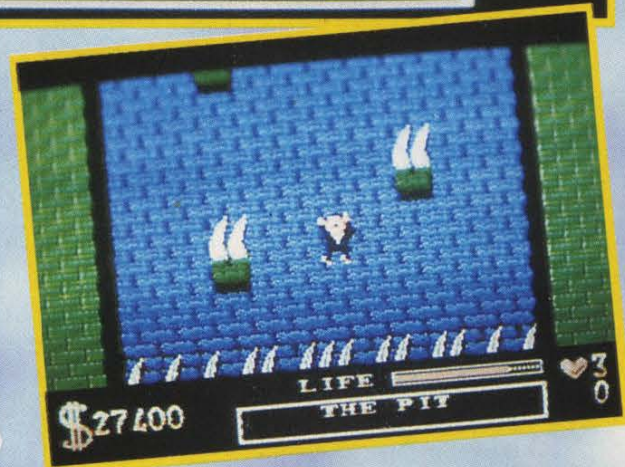
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Paperboy	L.	68.000
Pengo	L.	48.000
Psyco World	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Shangay II	L.	68.000
Shinobi	L.	58.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Super Kick Off	L.	78.000
Super Monaco GP	L.	48.000
Spiderman	L.	68.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000
Wonderboy	L.	68.000

The Addams Family

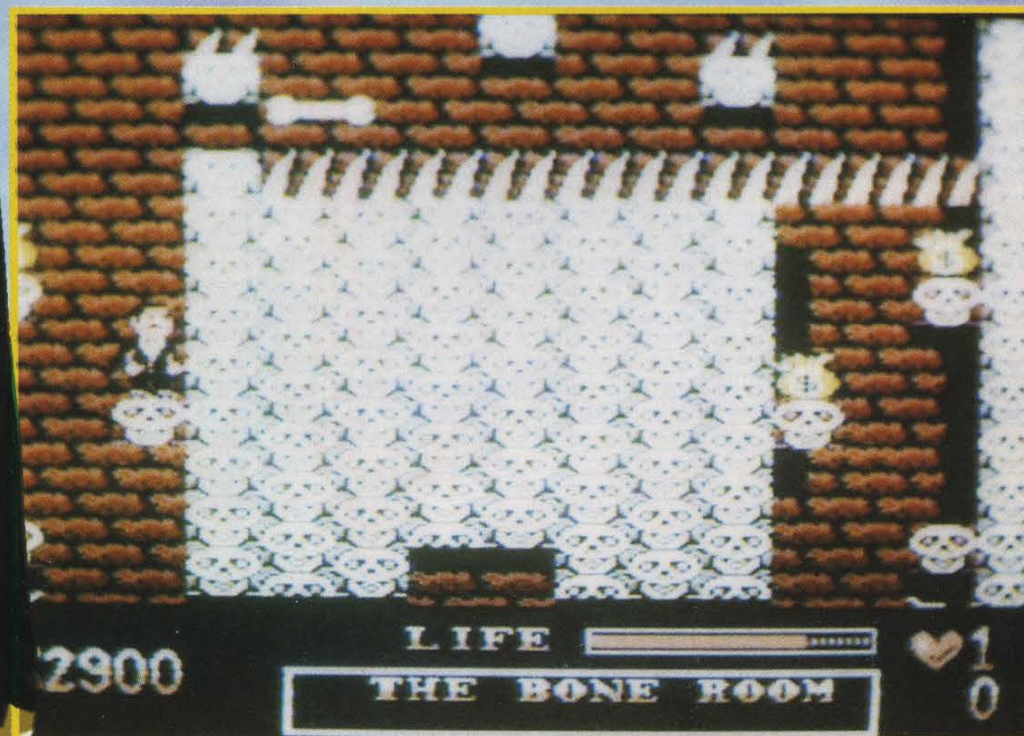
84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

They do what they wanna do, say what they wanna say, play how they wanna play, dance how they wanna dance... Come? Cosa vuol dire "Non il rap"?

Cosa scrivere della famiglia Addams? Perché non faccio mai la prima recensione di un tie in, così dopo non mi trovo a chiedermi se per caso ciò che sto scrivendo non sia già stato usato da qualche altra persona? Mah... Comunque siamo qui, siore e siori, per giudicare la conversione su NES effettuata (come del resto tutte le altre) dalla Ocean. La trama del gioco è tanto semplice quanto efficace: voi impersonate Gomez e dovete ritrovare tutti gli altri elementi della famiglia, che sono stati rapiti e "nascosti" in diverse, e a dire il vero alquanto improbabili, parti della casa, o comunque nelle immediate vicinanze. Il tutto è stato realizzato nella più classica delle maniere: con un platform dall'impostazione alquanto convenzionale, supportato da una grafica discreta (gli sprite sono carini, ma i

Iniziamo la ricerca nel giardino di casa...

Vi può anche capitare di trovare delle trappole, come per esempio questa...

Ma rischiando qualche osso si possono rimediare un bel po' di dollaroni.

Facciamoci dare un passaggio da quella tibia...

sono pochi e il resto della grafica è un po' poco dettagliato), da un sonoro alla NES (gli effetti sonori sono un po' scialbi, mentre le musichette sono carine anche se possono divenire pesantucce) e da un giocabilità buona, con una difficoltà ben calibrata. Ma allora che cosa lo rende così speciale? Probabilmente la storia che c'è dietro (la faccenda del rapimento, la trama piuttosto carina) e la quantità di posti da esplorare per risolvere i diversi puzzle (dovrete infatti trovare anche degli oggetti, in modo che i familiari liberati possano aiutarvi a portare a termine il vostro compito) per fare pozioni, riparare macchinari, ecc. ecc. A condire il tutto, non dimentichiamolo, va anche la fama degli Addams, onestamente conquistata con decenni di trasmissioni in bianco e nero e ultimamente con un vero e proprio film.
Una conversione quindi piuttosto ben riuscita, da consigliarsi agli amanti dei platform in genere e a tutti i fan della più tetra famiglia della storia.
Sì, Marco, "chiamato", "chiamato".

Alex

Un po' di balzi in testa all'amico magro e avrete una bella sorpresa.

Ecco a voi la sala da pranzo: peccato solo che una delle verdure della cena se ne stia andando a spasso...

Un po' tetra casa Addams, no?

Ecco la nonna! Era stata nascosta nel forno...

NES	
GRAFICA + Begli sprite + Discreto il resto	78
SONORO - Effetti stanchi + Musiche carine	74
GIOCABILITA' + Intrigante e abb. longevo + Forse un po' "solito"	88
OCEAN	84

THE TERMINATOR

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

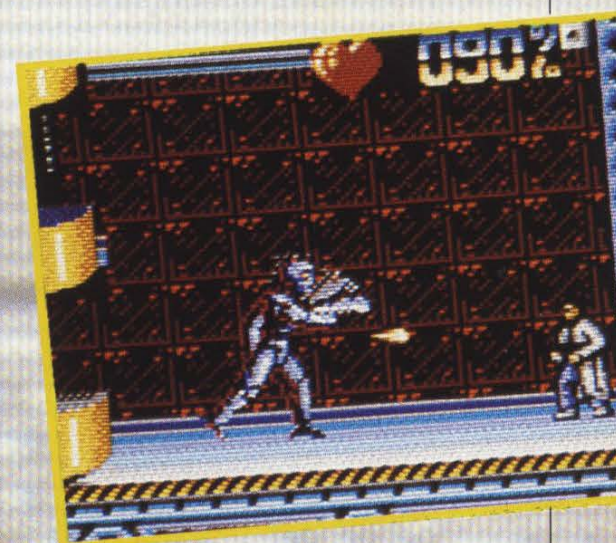
Dopo le recensioni per Megadrive e Master System, pubblicate sul numero dieci di Consolemania, ecco che ci si aggiunge anche quella per Game Gear. Come sottolineato nelle news di un paio di numeri fa, ormai le uscite per il piccolo Sega seguono a ruota quelle dei due cugini maggiori. Così entrano nei vostri minisegaschermi Kyle Reese e il T-800, in uno dei duelli tra bene e male ormai famosi nel cinema degli ultimi tempi. Per chi non avesse avuto occasione di leggere l'altra, riassumerò le fasi salienti del gioco: inizierete la vostra missione nel lontano futuro, attaccando una fabbrica occupata dagli androidi; in caso di successo sarete in grado di ritornare indietro nel tempo fino al 1984, a Los Angeles. Ivi dovrete trovare e salvare Sarah Connor (ah, dimenticavo, voi vestite i panni del buono, ovvero Kyle Reese), giungendo così allo scontro finale col terminator, situato in una fabbrica. Come al solito (perlomeno per quanto riguarda le altre versioni) la realizzazione tecnica è impeccabile, il sonoro buono e la giocabilità molto positiva (anche se il gioco può talvolta sembrare troppo difficile), e tutti questi elementi vanno a sostenere una trama efficacemente organizzata.
Un giudizio più che positivo, quindi, per questo tie in e... come avete detto che vi chiamate?

Alex

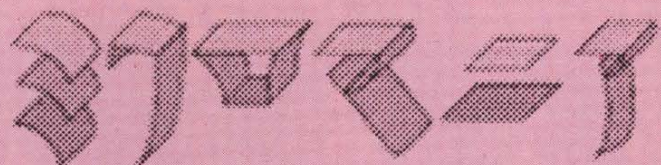
La fuga attraverso la fabbrica...

L'attacco alla base "macchinosa" non è una delle cose più semplici da fare, specialmente considerando che c'è di guardia...

Scusi, il suo nome sarà mica Connor, Sarah Connor, vero?

Beh, a dire il vero nemmeno trovare Sarah è poi così facile.

Fino ad arrivare allo scontro finale con il Terminator nudo...

GAME GEAR	
GRAFICA + Ottima grafica + Rende molto l'atmosfera	95
SONORO + Buone musiche e effetti	83
GIOCABILITA' + Molto avvincente - Forse un po' difficilino?	90
VIRGIN	91

"Prima gli unici ...... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

Micromania

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese
Tel : 0332 - 970189 **Fax** : 0332 - 970462

Computer Land

Via Trieste , 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax : 0331 - 204074 **Tel** : 0331 - 281343

Novità Super Famicom
Mese di Novembre 1992

Bulasnumbers	ACT	Lire: 139.000
Power Athlete	ACT	Lire: 139.000
Gun Force	SHT	Lire: 139.000
Super F1 Circus Limit.	RAC	Lire: 145.000
Human Grand Prix	RAC	Lire: 159.000
Volleyball Twin	SPT	Lire: 149.000
Mickey Mouse	ACT	Lire: 149.000
North Star Ken 6	ACT	Lire: 149.000
Rocky Joe	ACT	Lire: 149.000
Fatal Fury	ACT	Lire: 160.000
Cosmo Gang	ACT	Lire: 130.000
Valken	ACT	Lire: 149.000

Altri Titoli Super-Nes
Per i prezzi telefonare

Silkvorm	ACT/SHT
Star Wars	ACT
Soul Blader	RPG
SKin Games	SPT
Out of this World	ACT
Spiderman X-men	ACT

Stock Market Novembre
Telefonare

Novità per Amiga -MS Dos C-64
Telefonare al n. 0331-204074

Novità Game Gear
Mese di Novembre 1992

Batman Returns	ACT	Lire: 57.000
In the Wake of Vampire	ACT	Lire: 67.000
Bare Knucle	ACT	Lire: 60.000
Chuck Rock	ACT	Lire: 57.000
Sonic the Hedgehog 2	ACT	Lire: 60.000
Smash TV	ACT	Telefonare

Stock Market Novembre
Telefonare

Novità

Magic Converter	Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo		Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)		Lire: 160.000
Solar Boy * GameBoy		Lire: 79.000
Battery Pack * Game Gear		Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC		Lire: 53.000
Adattatore 4 Joypad * SFC		Lire: 53.000

Novità Megadrive
Mese di Novembre 1992

Time Gail	MCD	ADV	Lire: 120.000
King Salmon		SIM	Lire: 99.000
Land Stolker 16Mb		RPG	Lire: 129.000
Metal Fangs		RAC	Lire: 99.000
Dark Wizard	MCD	RPG	Lire: 99.000
Denin Aleste	MCD	SHT	Lire: 115.000
Wonder Dog	MCD	ACT	Lire: 115.000
Power Athlete		ACT	Lire: 130.000
After Burner III	MCD	SHT	Lire: 120.000
Rise of Dragon	MCD	ADV	Lire: 99.000
Chelnobu		ACT	Lire: 115.000
Thunder Storm	MCD	SHT	Lire: 115.000
Chiki Chiki Boys		ACT	Lire: 99.000
Super HQ		RAC	Lire: 99.000
Crying		SHT	Lire: 99.000
Ninja Gaiden		ACT	Lire: 89.000
Patlabor		ADV	Lire: 119.000
Black Hole	MCD	ACT	Lire: 115.000
Pro-Baseball	MCD	SPT	Lire: 99.000
Junker's High		RAC	Telefonare

Titoli in Stock Market * MD
Mese di Novembre
Telefonare

Novità GameBoy

Super Mario 2	ACT	Lire: 59.000
Battle Dodgeball	SPT	Lire: 65.000
Spiderman 2	ACT	Lire: 69.000
Double Dragon 3	ACT	Lire: 69.000
WWF Wrestlemania 2	SPT	Lire: 69.000
Tom & Jerry	ACT	Lire: 69.000
Simpson 2	ACT	Lire: 69.000
Dig Dug	ACT	Lire: 69.000
Konamic Ice Hockey	SPT	Lire: 55.000

Si accettano pagamenti con carta di Credito anche per corrispondenza

MasterCard VISA

Carta Si
Visa
Master Card
Euro Card

La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

IL PC ENGINE CON I SUOI 256 COLORI SU SCHERMO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza Tecnica Modifiche Console in standard **R.G.B**

Megadrive
PC-Engine
Neo - Geo
Game Gear
Game Boy
PC-Engine DUO
Super CD-Rom II
PC-Engine LT
Mega CD
Wonder Mega

Novità PC-Engine NEC
Mese di Novembre 1992

Yamara	CD	ADV	Lire: 105.000
Ran ma 1/2 (DATO)	SCD	ACT	Lire: 110.000
The Pro-Baseball	SCD	SPT	Lire: 105.000
God Panic	SCD	SHT	Lire: 110.000
Teracresta II		SHT	Lire: 110.000
Snatcher	SCD	ADV	Lire: 120.000
Kaidan 00	SCD	SHT	Lire: 110.000
Tecmo World Cup 92	SCD	SPT	Lire: 126.000
ShapeShifter	SCD	ACT	Lire: 115.000
Cho Aniki	SCD	SHT	Lire: 115.000
Lemings	SCD	PZL	Lire: 110.000
Galaxy Fraulein	SCD	ADV	Lire: 105.000
Camera Boy		ACT	Lire: 110.000
AYA	SCD	D.C	Lire: 115.000
Dungeon Master	SCD	RPG	Lire: 120.000

Titoli in Stock Market * PC-Engine

Telefonare per lo stock market di Novembre

Finalmente il sogno si avvera !!!

Con la nuovissima **Console** della **Computer Land** anche **Tu** avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della **Sala Giochi** direttamente a **Casa Tua** !!!!

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno.....
.... Ma la nostra configurazione é imbattibile :

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land

Novità Neo - Geo
Mese di Novembre 1992

View Point	(50 Mb)	Lire: 359.000
Sengoku Densho II		Lire: Telefonare
World Hero	(82 Mb)	Lire: 359.000
Art of Fighting	(102 Mb)	Lire: 399.000

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor **RGB** che non usano il sistema **SCART**,ma altri connettori.

Japanese & American Import

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

Black Rage !!!

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

 Distribuito da Computer Land & Micromania

82

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Vediamo se con questi semplici suggerimenti indovinate il protagonista del gioco: indossa sempre un cappello, non si separa mai dalla sua frusta e odia i serpenti... Facile, no?

La risposta corretta è, chiaramente, Alex... Avevate qualche dubbio? Che giri con la frusta è ormai risaputo, i tentativi d'insubordinazione da parte dei redattori semplici sono all'ordine del giorno, per quanto riguarda i serpenti, poi, con tutte le malelingue che ci sono in circolazione... e il cappello? Beh, cappello e occhiali scuri sono diventati di questi tempi indispensabili, durante quelle sue sporadiche uscite extraredazionali, l'assedio dei fan è infatti tale che, se riconosciuto, difficilmente farebbe ritor-

SCORE- 365
PAUSE
TIME- 2:24

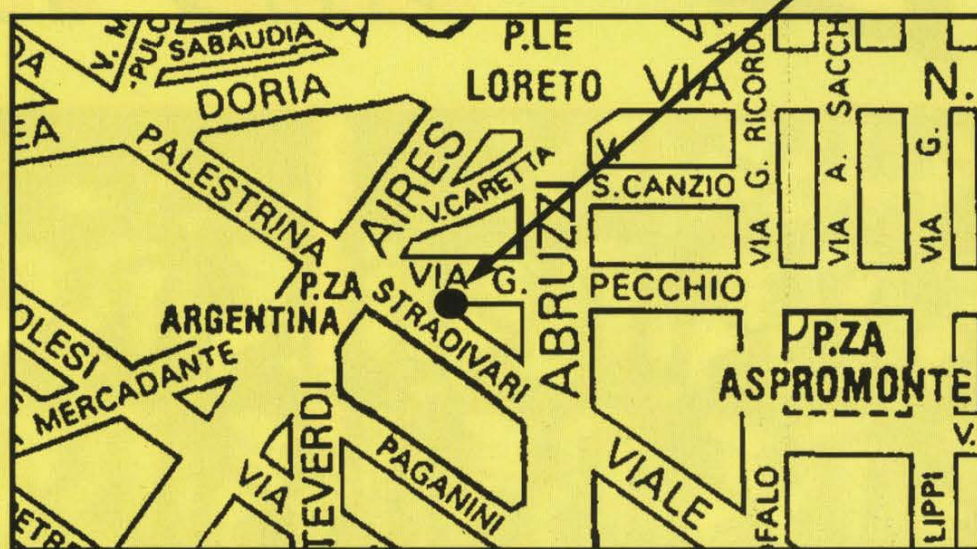
Ehi Indy, attento alla testa!

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

parci invece del terzo episodio, imperniato sulla ricerca del Santo Graal.
Il gioco comincia con il giovane Indy (qui comunque già in veste "matura") nelle caverne di Coronado, e prosegue prendendo via via spunto da successive scene del film.
Settati i primi parametri vi trovate quindi all'inizio di un tetro cunicolo scavato nella roccia, la prima cosa di cui preoccuparsi a questo punto è una decrescente luminosità; il rimedio è comunque presto trovato grazie a una torcia che rinvenite poco distante. Da questo punto in poi dovrete procedere per le caverne fino a raggiungerne l'uscita, facendo attenzione agli spuntoni di roccia che crollano dal soffitto, ai vari precipizi, ai gelidi fiumiciattoli sotterranei (che, inspiegabilmente, provocano la morte immediata del nostro eroe. Che sia un preoccupante caso di reumatismo giovanile fulminante? Bah...), e via dicendo. Oltre a tutte queste

Possibile che ogni due passi ci sia qualcuno a tentare di

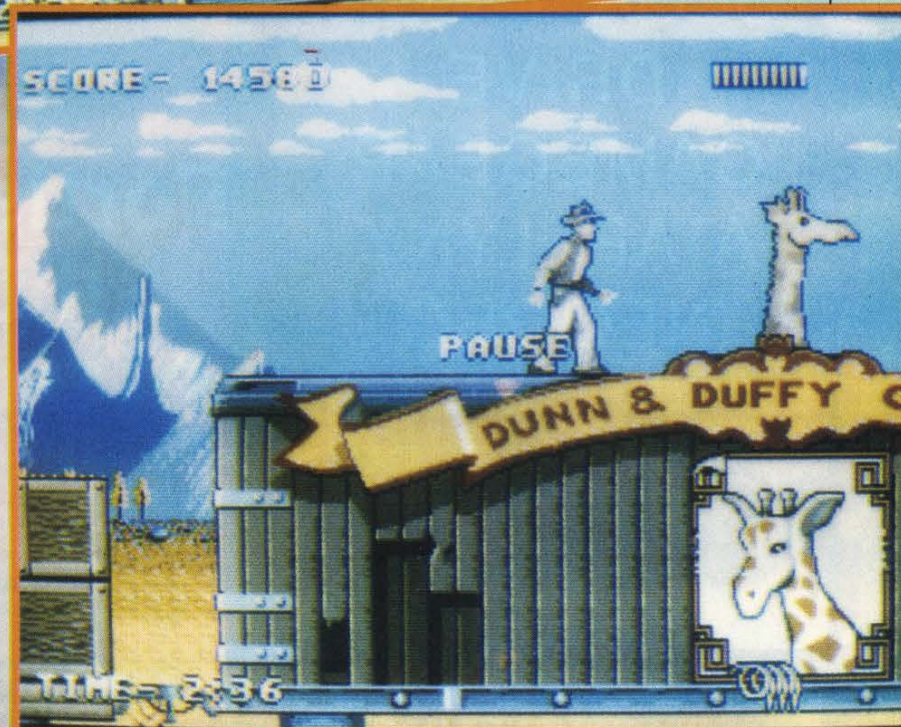
no al suo trono caporedattoriale con tutti i peli addosso... Vita ingrata.
Lasciamo comunque Alex al suo triste destino e passiamo a un altro celebre personaggio che condivide quelle sue stesse peculiarità sopra riportate... Indiana Jones.
Mentre su tutti i computer il nostro beneamato archeologo è già arrivato alla sua quarta avventura (la prima senza riscontro cinematografico), facciamo un passo indietro per occu-

Ma chi è Tarzan?

Balzellon balzelloni da carrellino a carrellino...

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

insidie naturali dovrete vedervela anche con una truppa di loschi gaglioffi capitanati dal bizzarro signore che scontrerete alla fine del livello. Armati di frusta, la cui energia va però calando man mano che ne fate uso (è comunque possibile reintegrarne l'efficacia con alcune icone che si trovano all'interno dei forzieri sparsi qua e là), oppure dei vostri poderosi cazzotti cercate dunque di farvi valere...
Passando brevemente al secondo quadro questo vi vedrà protagonisti sul tetto di un treno in movimento, vi rovino la sorpresa, ma voglio ugualmente informarvi del fatto che il convoglio non è formato da una serie di vagoni comuni, ma di un intero circo in fase di trasferimento... Buona fortuna.
Trattandosi dopotutto di una conversione da Amiga, mi sembra evidente cominciare da una raffronto con quest'ultima, a tale proposito sarò lapidario: la versione Megadrive è decisamente migliore. Il gioco infatti, come struttura, è rimasto praticamente invariato: medesimi livelli, stessa impostazione, intermezzi animati d'introduzione a ogni singola fase... Le buone notizie arrivano comunque sia per quanto riguarda la grafica che dal profilo della giocabilità. La prima è infatti molto meglio definita, caratterizzata da una scelta di colori leggermente differente, comunque più convincente, e supportata da un miglior livello tecnico (vedi i livelli di parallasse nel secondo stage). La giocabilità è invece implementata da un miglior controllo sul vostro personaggio e un'iterazione molto più efficiente con i fondali.
In definitiva un buon gioco, che ricalca il maniera abbastanza fedele il film e ne cattura parzialmente l'atmosfera; prendetelo seriamente in considerazione se siete dei fanatici del Dottor Jones, altrimenti dategli comunque un'occhiata.

MAX

Mi scusi, cos'ha lei sulla spalla?

Attenzione a dove mettete i piedi...

Oh oh, questo è giusto un po' grosso...

MEGA DRIVE

GRAFICA + Sufficientemente varia e definita. - Aeree di gioco non troppo sviluppate	82
SONORO + Ok i vari motivetti + Buoni gli effetti sonori	80
GIOCABILITA' + Nel complessa buona per ogni livello - Destinata però a non durare troppo a lungo	83
US GOLD/LUCAS FILM	82

TURRI

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	Tanti
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Se avete letto le news di questo mese, dovreste essere un pochino sconvolti: ma come, non si doveva chiamare Universal Soldier? Ma no, ma no, non facciamo confusione...

Ricapitoliamo: la versione per Super NES di questo gioco ha come titolo Universal Soldier, ispirato appunto al film con Van Damme e Lundgren, la versione per NES no. Tutto a posto? Bene. Ma 'sto Turrican, da dove arriva?
I più ferrati tra di voi lo avranno certo riconosciuto: si tratta della conversione dell'omonimo successo della tedesca Rainbow Arts nato inizialmente su C64 e trasportato in seguito su Amiga, Megadrive, Gameboy e ora anche su NES.
Ma che cosa ha reso Turrican tanto eccezionale? In fondo in fondo, anche ai suoi tempi non era nulla di nuovo: l'essenza del gioco è abbastanza classica: il giocatore impersona codesto Turrican, poco più di un fante supercorazzato e armato fino ai denti e si deve muovere per una serie di mondi parecchio vasti (la specie di mappa che vedete in queste pagine rappresenta una parte (non tutto!) del primo livello, fate un po' voi...) spazzando tutti gli avversari che incontra, raccogliendo milioni di bonus diversi e cercando di non perdersi - il che è più difficile del previsto, visto che nelle fasi avanzate del gioco si incontrano ostacoli di ogni genere e veri e propri labirinti.
Le armi e possibilità offensive varie a disposizione di Turrican sono direttamente proporzionali al compito da affrontare: il nostro comincia la pugna armato solamente di un piccolo laser, ma raccogliendo un paio di capsule (si ottengono menando i dentist... sparando ad alcuni sgorbi volanti) l'arma cambia e può diventare uno sparo a raggiera, un proiettile sferico che si frammenta all'urto con le pareti e i nemici o un fascio orizzontale continuo e distruttivo. Le possibilità d'offesa comunque non si limitano all'utilizzo del fucile "upgradabile": altre opzioni più o meno interessanti sono rappresentate dalla possibilità di trasformarsi in una lama rotante (già, tipo quelle di Goldrake, che, tra parentesi, va in onda tutti i giorni alle 14:30 su Junior TV - oggi è il 5 di Novembre, non date la colpa a me se sarà già finito quando starete leggendo que-

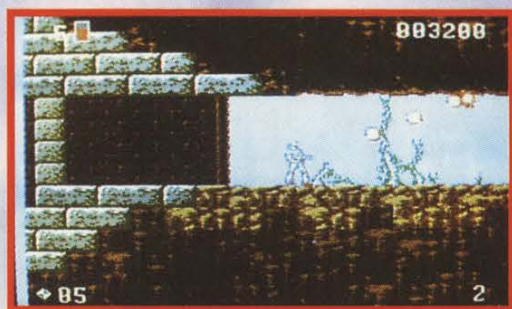
In alto! Sempre più in alto! Ma non era la pubblicità di una grappa?

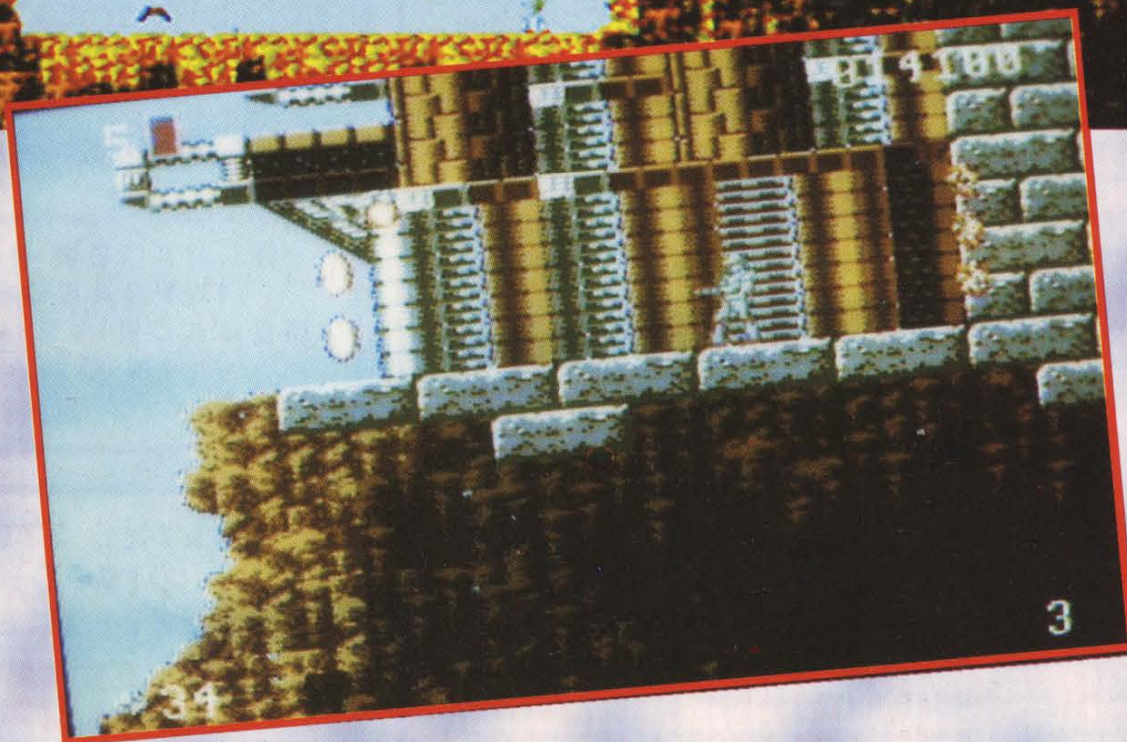
Questi cosi a due zampe sono terribilmente fastidiosi.

Sparate a quella specie di antenna, sarà meglio per voi.

CAN

Ancora antenne e cosi a due zampe...

sto) cattivissima e invulnerabile ma piuttosto difficile da controllare e in una serie di speciali smart-bomb che spazzano quasi interamente lo schermo.
I vari livelli sono ambientati nei posti più disparati: si comincia dalle scoscese cime del primo livello fino ad arrivare a labirinti ipertecnologici con vere e proprie vasche dei pesci piene zeppe di piraña più o meno cresciuti che tenteranno di assaporare la vostra tenera armatura fino all'incredibile scalata dell'immensa torre d'acciaio nell'ultimo livello (probabilmente il quadro più interessante) - come dire, più ce n'è, meglio è.
A mio parere, Turrican è uno dei migliori giochi di questo genere mai apparsi su NES: innanzitutto è incredibilmente vasto, anche se in effetti potrebbe sembrare un po' "diluito" e soprattutto la sensazione di vastità è data dalle ridotte dimensioni dei personaggi. Inoltre, è decisamente vario per ambientazioni e situazioni, per possibilità di armamento ed è calibrato davvero bene sul piano della difficoltà (che tra l'altro è regolabile e va da ultrafacile a superimpossibile, accontentando quindi praticamente tutti.
Oltre a essere vario, ampio e regolabile, Turrican è (ed è la cosa più importante) immediato, giocabile e divertente. E tanto per coronare il tutto, quelli della Imagineer sono riusciti a schiaffare nella piccola cartuccia un bel po' di grafica davvero bella (soprattutto i fondali più avanzati) e un sonoro finalmente interessante. Però, non c'è male!

Marco Auletta

Qua invece andiamo sempre più in basso...

Bella casettina! Chissà dov'è l'entrata!

NES

GRAFICA + Piccola ma dettagliata + Fondali molto belli	90
SONORO + Grande musica iniziale	89
GIOCABILITA' + Immediato e coinvolgente + Ben calibrato	92
IMAGINEER	91

NEO GEO + 2 JOYSTICK + MEMORY CARD + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART + FATAL FURY + GIOCO A SCELTA

£. 1.199.000

GAMEBOY + TETRIS

£. 175.000

GAMEGEAR

£. 238.000

GAMEGEAR + SONIC 2
TELEFONARE

GAMEGEAR + TV TUNER

£. 419.000

GAMEBOY NOVITA'

4 IN ONE FUN PACK	59.000
ALIENS 3	69.000
BARBIE	65.000
BIONIC COMMANDO	69.000
DIG DUG	68.000
DOUBLE DRAGON 3	69.000
DR. FRANKEN	63.000
FERRARI G.P.CHALL.	65.000
KIRBY'S DREAMLAND	53.000
KNIGHT QUEST	57.000
LITTLE MERMAID	69.000
LOONEY TUNES	69.000
MOUSE TRAP HOTEL	69.000
ROCKY AND BULLWINKLE	69.000
SNOOPY MAGIC SHOT	69.000
SPEEDBALL 2	69.000
SPIDERMAN 2	65.000
SPY VS SPY 3	59.000
SUPER MARIO WORLD 2	69.000
SUPER STAR WARS	69.000
SWAMP THING	69.000
TALE SPIN	69.000
TERMINATOR 2 THE ARCADE	69.000
THE SIMPSON 2	65.000
TOM & JERRY	65.000
TOXIC CRUSAADES	65.000
TRACK 'N FIELD	63.000
HOME ALONE 2	69.000
XENON 2	66.000
WAVE RACE	49.000
WORLD CUP SOCCER	56.000
WWF SUPERSTARS 2	59.000

GAMEGEAR NOVITA'

AERIAL ASSAULT	45.000
ALIENS 3	79.000
BART VS SPACE MUT.	79.000
BATMAN RETURN	65.000
BATTER UP	58.000
CHASE HQ	65.000
CHUCK ROCK	65.000
DONALD DUCK	65.000
FOREMAN'S KO BOXING	49.000
G-LOCK	65.000
INDIANA JONES	79.000
LEADER BOARD GOLF	49.000
MARBLE MADNESS	49.000
OLIMPIC GOLD	75.000
OUTRUN EUROPA	75.000
PAPERBOY	65.000
POPLIS	59.000
PREDATOR 2	79.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
RASTAN SAGA	64.000
RC GRAN PRIX	69.000
SOLITAIR POKER	52.000
SONIC THE EDGEHOG	55.000
SONIC THE EDGEHOG 2	79.000
SPACE HARRIER	46.000
STREET OF RAGE	79.000
SUPER MONACO GP	49.000
SUP. MONACO GP II	59.000
SUPER SMASH TV	75.000
TALE SPIN	75.000
TAZMANIA STORY	79.000
WAKE OF VAMPIRE	69.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA - GARANZIA 12 MESI

OFFERTA ONE GAMEBOY

ALTERED SPACE	35.000
ATOMIC PUNK	34.000
BALLON KID	33.000
BASES LOADED	37.000
BILL & TEDS ADV.	39.000
BILL E.NASCAR CHAL.	34.000
BOGGLE	43.000
BOXXLE II	39.000
BRAIN BENDER	38.000
CYRAID	29.000
CRYSTAL QUEST	31.000
DAEDALIAN OPUS	25.000
DR. MARIO	35.000
ELEVATOR ACTION	39.000
FIGHTING SIMULATORE	43.000
FINAL FANTASY ADV.	46.000
FISH DUDE	36.000
FOREMAN'S KO BOX.	39.000
FORTIFIED ZONE	39.000
GAME OF HARMONY	37.000
GARGIYLES QUEST	39.000
HIGH STAKES	38.000
HUDSON HAWK	39.000
INTERSTELLAR ASSAULT	32.000
ISHIDO	23.000
JEOPARDY	42.000
KID IKARUS	34.000
KUNG FU MASTER	39.000
MEGA MAN DR, WILY	38.000
METROID II	34.000
NAIL'N SCALE	39.000
NBA ALL STAR CHALL.II	45.000
NINJA BOY	39.000
PAPERBOY	39.000
PLAY ACTION FOOTB.	37.000
POWER MISSION	29.000
RADAR MISSION	34.000
RESCUE OF BOBLETTE	37.000
ROBOCOP 2	44.000
RUNES OF VIRTUE	52.000
SNEAKY SNAKE	39.000
SNOW BROTHERS	39.000
SOCCER MANIA	39.000
SOLAR STRIKER	34.000
SPANKY'S QUEST	39.000
SQUARE DEAL	39.000
STAR SAVER	32.000
SUPER RC PRO AM	38.000
SWORD OF HOPE	34.000
TECMO BOWL	54.000
TENNIS	39.000
THE FLASH	44.000
THE SIMPSON'S	39.000
TURN AND BURN	38.000
WORL BOWLING	39.000
WORLD CIRCUIT	39.000
WORD ZAP	35.000
YOSHI	33.000

10 % DI SCONTO CON LA ONE CARD!!!

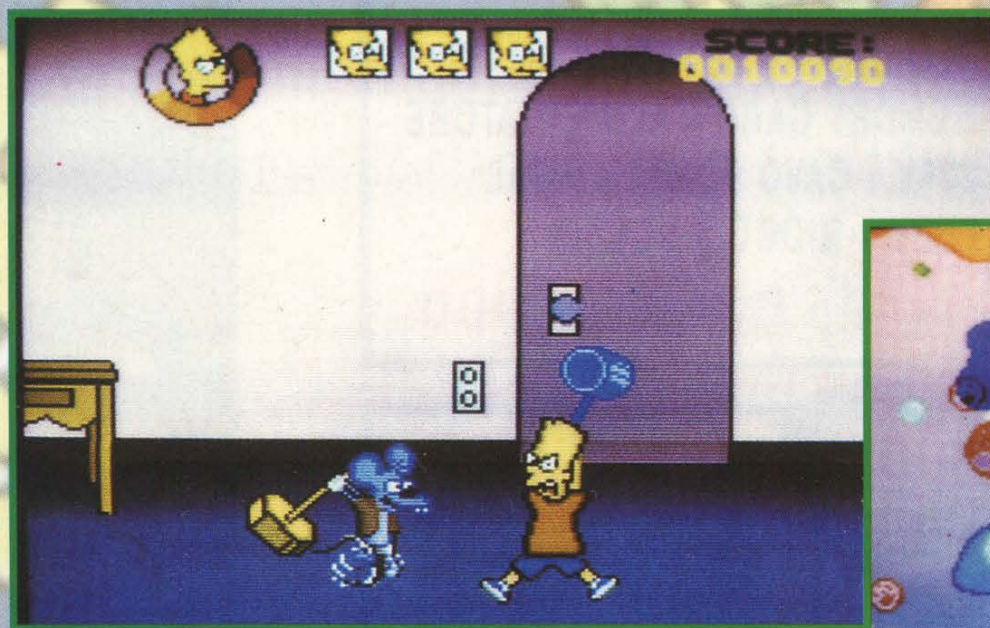
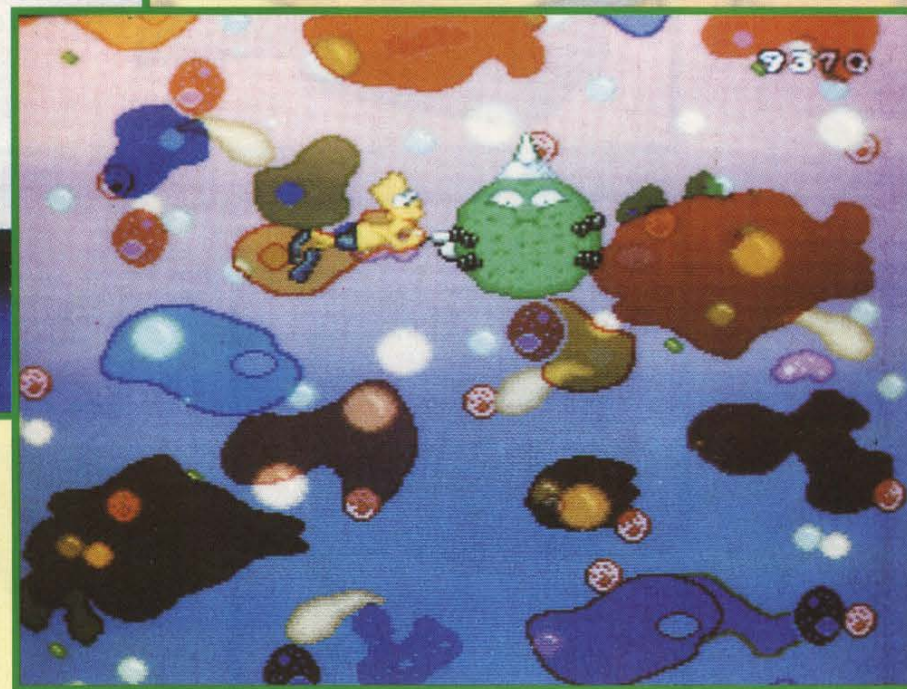
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
TEL. 051 343504 343362 347736 FAX. 051344906

BART'S NIG

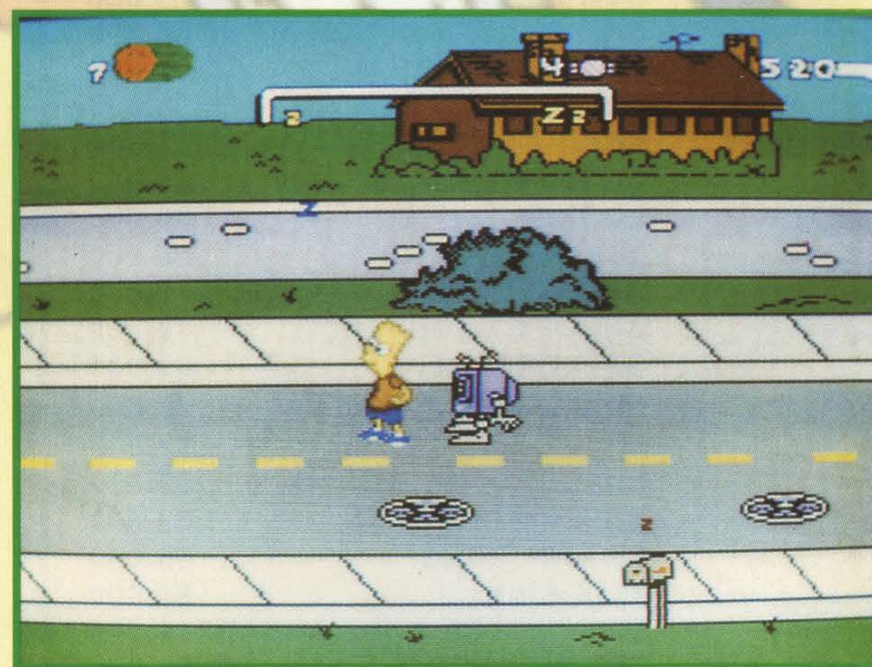
80°

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dai fumetti alla televisione, dalla televisione alla musica rap, dalla musica rap ai gadget, dai gadget ai coin op, dai coin op ai computer... Basta con questi Simpson, non se ne può più! Ehi, non ditemi che ora sono approdati pure sul mio Super Famicom!

Prendi questo, topaccio. Dio mio che schifo che mi fanno i topi!

Questa è la sezione in cui fate scoppiare i batteri...

Ebbene sì! I simpaticissimi americani con gli occhioni più famosi del momento sono qui, e aspettano solo che prendiate in mano il joypad per divertirvi con loro. Il protagonista è, manco a dirlo, il giovane Bart, che ridottosi a fare i compiti la notte, per essersi divertito a giocare ai videogame tutto il pomeriggio (mi ricorda molto una certa persona che incontro ogni mattina allo specchio...)(poi mi spieghi cosa ci fa una mia foto sul tuo specchio, eh PM? NdAlex), si appisola placidamente sui fogli del suo tema. Si sa, i fogli del quaderno non costituiscono un cuscino ottimale, così, vuoi per la posizione scomoda, vuoi per la tensione di dover svolgere il suo lavoro scolastico, il buon Bart cade preda di un orribile incubo. Il bello è che gli incubi di Bart sono a dir poco realistici, e ciò lo testimonia il fatto che il tema appena svolto viene risucchiato da un tremendo vortice che ne disperde i fogli in varie dimensioni spazio-fantastiche, in cui il malcapitato rampollo dei Simpson dovrà tuffarsi per recuperarli. Naturalmente meno pagine recupererete prima che l'incubo finisca (a causa della scomparsa di tutte le zeta che rappresentano le vostre vite), più basso sarà il voto assegnatovi dalla maestra, e vi lascio ben immaginare i dolori nel caso di un F (tipico voto mediocre in America) o giù di lì.

Gli stage sono molti e ben pensati, tutti collegati da quello generale della città, in cui camminerete alla ricerca delle pagine perdute. Una volta individuatane una dovrete saltarci sopra, venendo così catapultati in una dimensione che dovrete completare per venire in possesso della suddetta pagina. Le varie dimensioni sono più o meno tutte parodie di film famosi, come Indiana Jones, Godzilla contro King Kong, Superman e così via. Divertentissima e originale anche quella in cui, catapultati nel sangue come globuli bianchi, dovrete ripulirlo da mostruosi batteri, servendovi di

La città in cui vi aggirate alla ricerca dei fogli perduti...

L'introduzione del gioco... Veramente molto carina.

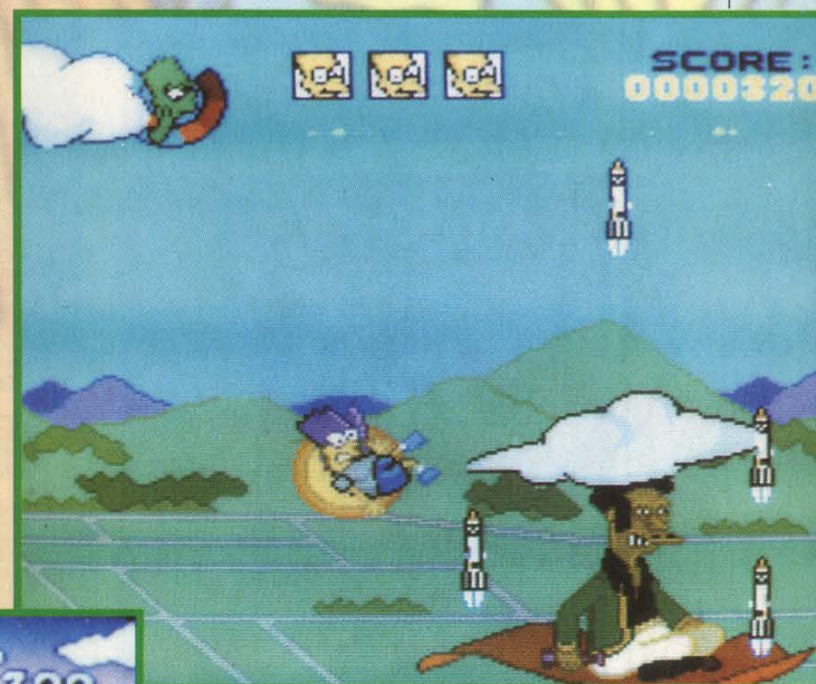
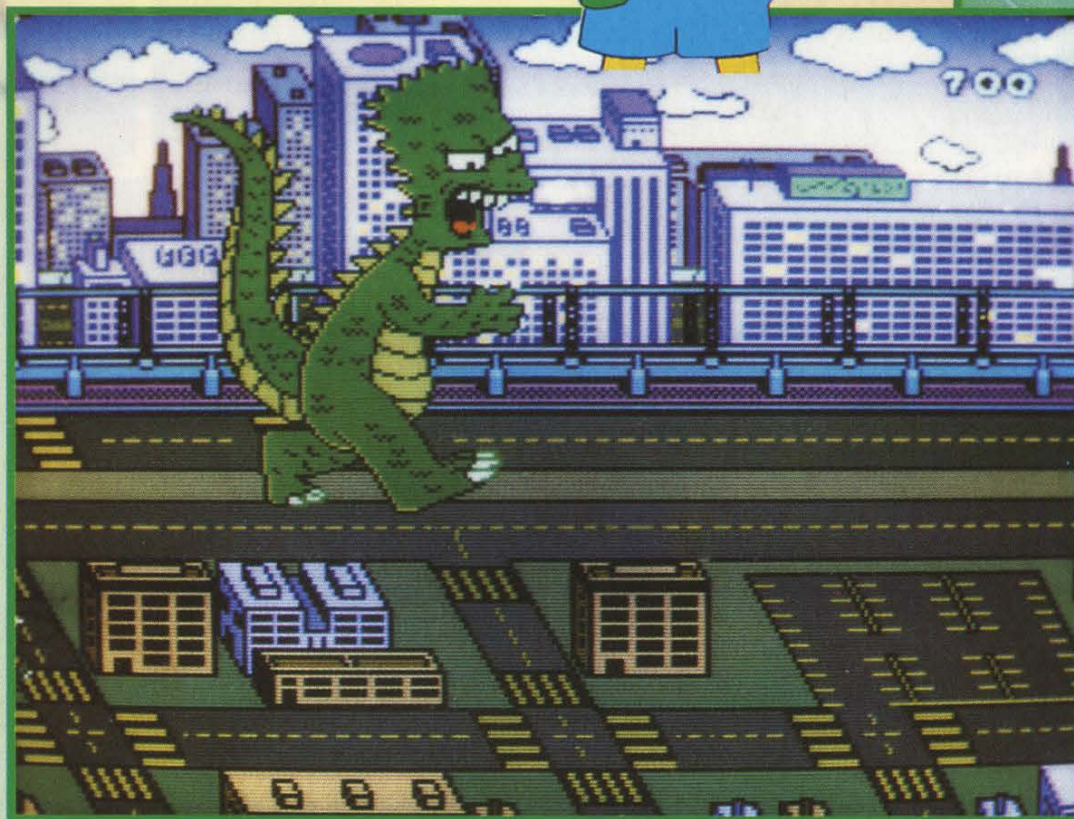
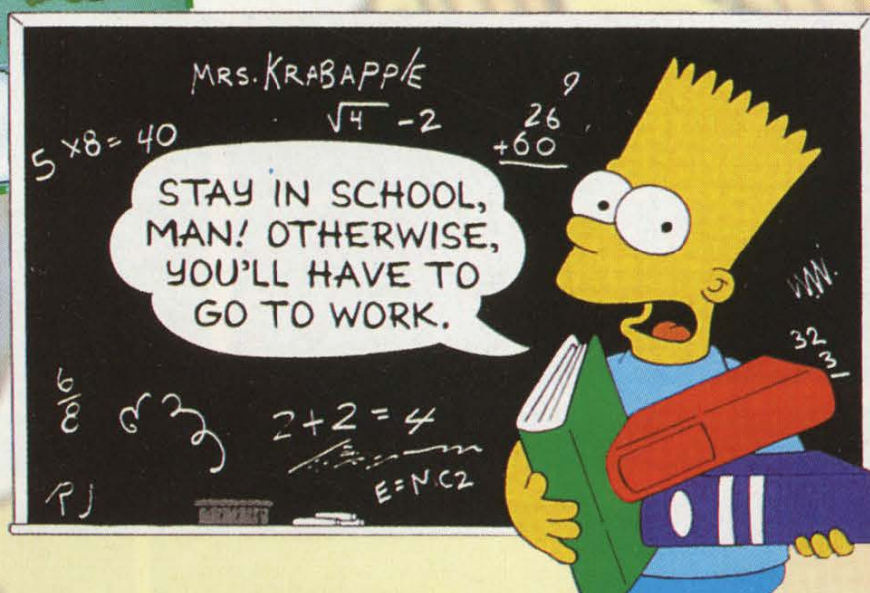
E se non riuscite a recuperare tutti i fogli sarete esposti alla pubblica beffa.

Bartman contro resto del mondo.

una pompetta a mo' di Lady Bug (e chi si ricorda di questo obsoleto gioco da bar vince davvero un premio!).
La varietà quindi abbonda e costituisce l'elemento portante del gioco, che, pur essendo globalmente un platform, presenta elementi di shoot'em up, beat'em up e perfino puzzle (il livello di Bart Jones, per intenderci). La grafica è carina, la musica anche, ma ciò che non convince molto è proprio il gioco in se stesso, che si riduce a un multievento dalla struttura scontata, per tacer del fatto che la mancanza di una qualsivoglia opzione di gioco a due e la totale assenza di selezione del livello di difficoltà lo rendono un po' poco longevo e attraente.

Il controllo del personaggio, inoltre, risulta non sempre agevole, e ciò perché il caro Bart ha la possibilità di saltare, fare palloncini col chewing-gum e sputare semini di cocomero, tutte azioni che dovrete fare per evitare o neutralizzare i molteplici nemici che vi intralcieranno non poco il cammino nello stage principale della città; e vi assicuro che ricordarvi cosa è meglio fare col nemico giusto è davvero poco evidente; così il tutto si riduce spesso a tentare uno slalom tra i cattivi o ad annaspare a caso tra i tasti del joypad. Per voler tirare le somme, siamo in presenza di un gioco tutto sommato ben ideato, ma che risente di una realizzazione un bel po' contorta. Se siete veri appassionati dei Simpson compratelo senza alcuna remora, se no cercate altrove qualche platform migliore.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Bartzilla alla riscossa...

Bartman abbattuto dagli Scud.

htmare

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + in perfetto stile fumettoso	87
SONORO + davvero carino e orecchiabile	85
GIOCABILITA' - un po' troppo limitata	74
ACCLAIM	80

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	4 x 3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

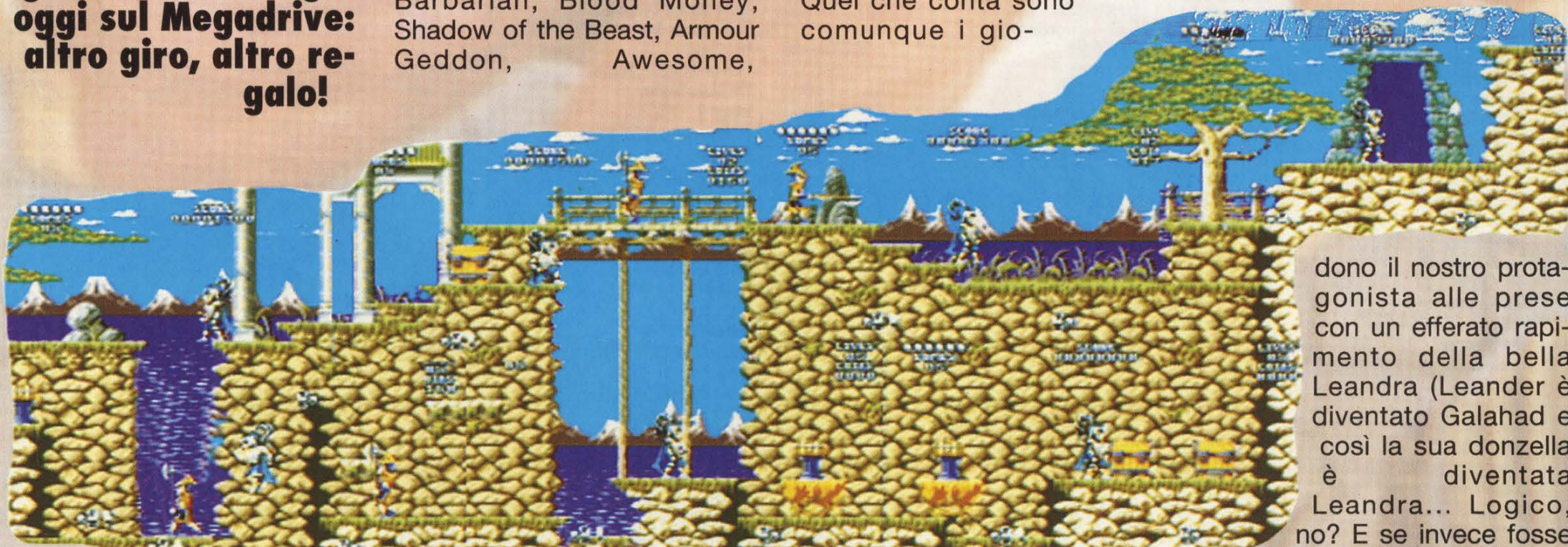
Dura la vita dei videoeroi... Ieri protagonista sull'Amiga, oggi sul Megadrive: altro giro, altro regalo!

THE LEGEND OF GALAHAD

Conoscerete senz'altro, almeno di fama, la Psygnosis. Si tratta infatti di una delle case più gloriose della storia del software, autrice di clamorosi successi che sono ormai diventati veri classici nel loro genere (basti ricordare i vari Barbarian, Blood Money, Shadow of the Beast, Armour Geddon, Awesome, Lemmings...).

Qualcuno accenda la luce, per favore. Penso di aver trovato qualcosa...

Salve signor egiziano... Egiziano? Ma cosa ci fa qui?

C'è quindi da rallegrarsi del fatto che la mitica casa di Liverpool stia cominciando a dedicarsi, con convinzione sempre crescente, al mercato delle console; per il momento i giochi vengono pubblicati sotto etichetta Electronic Arts, ma in un futuro prossimo le cose potrebbero cambiare...
Quel che conta sono comunque i giochi... Ed ecco quindi apparire anche sui vostri segamonitor, dopo Killing Game Show (Fatal Rewind su MD), il pluridecorato Leander, eroe senza macchia e senza paura.
La storia di Leander, o Galahad che dir si voglia (anche se non comprendo bene il motivo per questo secondo cambio di titolo), è comunque una di quelle solite novelle melense e lacrimose che vedono il nostro protagonista alle prese con un efferato rapimento della bella Leandra (Leander è diventato Galahad e così la sua donzella è diventata Leandra... Logico, no? E se invece fosse Leander che dopo una vacanza a Casablanca fosse diventato Leandra mentre Galahad... Ok, lasciamo pure perdere), e quindi il suo prode tentativo di fronteggiare, e possibilmente sconfiggere, il tenebroso Miragorn Cimmerian (che prima paralizza gli avversari proclamando ad alta voce il proprio nome, poi quando questi cominciano a sbellicarsi dalle risate li finisce a colpi di machete).
Il gioco è comunque strutturato in una serie di mondi (dal diverso stile grafico) divisi a loro volta in livelli differenti. In

Forse era meglio lasciarla spenta, la luce.

ognuno di questi dovrete raccogliere un oggetto magico (che vi verrà segnalato all'inizio da un'affascinante fanciulla) grazie al quale poter accedere al portale spaziotemporale che vi condurrà alle sezione successiva. Da notare inoltre che ciascun livello è diviso in due zone: una all'aperto (la prima) e una seconda sotterranea, alla quale si accede tramite apposite brecce nella roccia (è indispensabile esplorarle entrambe per portare a termine la missione).

Detto questo non rimane che lo spazio per un breve commento: vi dico subito che sono stato un grandissimo estimatore della versione Amiga del gioco, e comunicandovi che questa per Megadrive è senza dubbio da catalogarsi fra le conversioni pienamente riuscite non posso che renderle grande onore. Alcune scelte cromatiche e una minore nitidezza nella definizione grafica mi hanno in un primo tempo parzialmente disturbato, ma probabilmente non ci farete caso, a meno che abbiate anche voi giocato molto Leander; esemplari comunque la giocabilità e il livello di difficoltà molto ben calibrato. Se la Psygnosis dovesse continuare di questo passo diventerà ben presto sinonimo di qualità anche per le console, non ci sono dubbi.

MAX

Buongiorno signore, desidera?

Beh, non ce l'ho poi così tanto con gli insetti, non si alteri la prego...

A questo qui gli girano...

Come ammazzo gli insetti io... Nemmeno Raid ce la fa!

MEGADRIVE	
GRAFICA + Molto curata e caratteristica. + In tutto simile alla versione Amiga.	90
SONORO + Trionfale nell'introduzione. + Positivo durante il gioco.	89
GIOCABILITA' + Il personaggio principale si controlla bene. + Livello di difficoltà ottimamente calibrato.	92
ELECTRONIC ARTS	91

CONSOLIAMOCI

11 Novembre. Piove. In più, come se ciò non bastasse, mi sono beccato una bella influenza sui 40 gradi centigradi. Cosa desiderare in più dalla vita? Mah, non saprei, forse non dovermi typare tutti questi annunci!

Dave.

P.S. Mi raccomando, le lettere vanno spedite a: Xenia Edizioni - Consolemania - rubrica Consoliamoci (sottolineato 300 volte o scritto in un colore abbastanza vistoso, NdD) - casella postale 853 - 20101 Milano! E' inutile che vi rammenti di infilare anche una bella banconota da 10.000, la cifra raccolta sarà poi usata a scopi caritatevoli (verso me stesso).

P.P.S. Tendo a sottolineare che tutti gli annunci sono stati pubblicati perché c'erano L. 5.000 nella busta!

N.B.: Vi prego di ignorare cortesemente gli sproloqui del mio caro collaboratore. Alla sua salute e al suo benessere ci pensiamo già noi (in un modo o nell'altro). Grazie. Alex.

Vendo Double Dragon II per **Nes** a sole L. 39.000 (prezzo originale L. 89.000 circa) e Robocop a L. 45.000 (prezzo originale L. 99.000). Telefonare allo 0771/24860 e chiedere di Angelo.

Vendo mitico **Sega Mega Drive**, ancora in garanzia, completo di sette giochi: Sonic, Quack Shot, Castle of Illusion, Golden Axe II, Revenge of Shinobi, Gaiares e Altered Beast alla modica cifra di L. 500.000. Ma attenzione, insieme al Mega Drive riceverete anche una sorpresa che renderà invidiosi i vostri amici (! NdD). Roberto allo 02/8139239.

Vendo **Super Famicom** versione giapponese originale, completo di trasformatore e due joypad, otto mesi di vita, usato pochissimo, insieme alle seguenti cartucce: Super Mario World, Pilot Wings, F-Zero, Super Tennis, Actraiser, Zelda III (in inglese, versione USA), John Madden Football (versione USA) + adattatore cartucce Jap-Usa. Il tutto in confezioni originali con imballi e manuali. Valore commerciale più di L. 1.600.000, vendo il tutto INSCINDIBILMENTE (in parole povere non separatamente, NdD) a L. 1.000.000. Annuncio sempre valido. Telefonare allo 011/751662 e chiedere di Marco.

Vendo **Sega Mega Drive** + due control pad, quattro giochi + Master System Converter a L. 700.000. Chiedere di Alessio allo 039/304733.

Vendo per **Game Boy** i seguenti giochi: World Cup Soccer, Mr Chins Gourmet Paradise, Quix e Light Boy, il tutto a L. 60.000 oppure cadauno a L. 20.000. Parenti Riccardo - Tel 049/8910718 (ore pasti).

Vendo a L. 45.000 l'uno, i seguenti dieci giochi per **Master System**: Moonwalker, Super Kick Off, Donald Duck, Time Soldiers, Shinobi, Ghostbusters, Captain Silver, Rastan, World Soccer, Kenseiden. Telefonare allo 051/713125 dalle ore 15:00 alle ore 21:00 e chiedere di Massimo.

Vendo **Commodore SX 64** (ma non si chiamava Executive? NdD) portatile, schermo 5", drive per cartucce (Aargh! NdD) e dischetti in un unica CPU (e che vor dì? NdD). Moltissimi giochi ed 1 joystick, tutti in buono stato a L. 350.000. Telefonare allo 02/2367140 e chiedere di Carlo (ore Pasti).

Vendo **Sega Master System 2** + pistola + 4 giochi (Alien Storm, Rescue Mission, Miracle Warriors e Golden Axe) a L. 400.000 trattabili. Telefonare allo 031/886613 (solo dopo le ore 15:00) oppure scrivere a: Federico Cristiani - via Dante 111 - 13055 Pontecurone (AL).

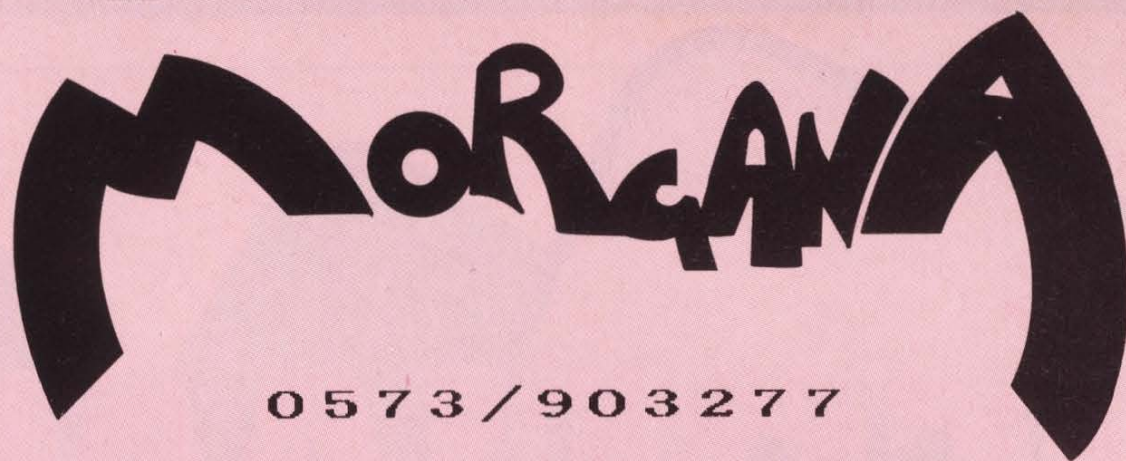
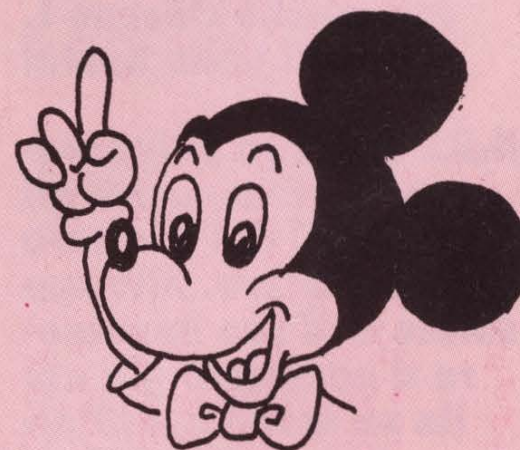
Vendo **Sega Mega Drive** con undici giochi tra cui F1-Circus, Dahna, Valis, etc... A L. 600.000, il tutto in ottime condizioni. Telefonare allo 06/7194306 e chiedere di Luzio.

Vendo **Nes** corredato anche di pistola Zapper con 11(undici) (abbiamo capito! NdD) cartucce a L. 700.000. Telefonare ore pasti al seguente numero: 0923/22238 e chiedere di Massimo.

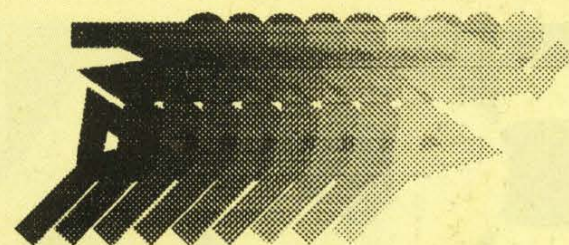
Vendo i seguenti titoli per **MD**: Phantasy Star III a L. 60.000, Veritex, Magical Hat a L. 25.000, Mercs, Zero Wing, Mystic Defender, Steel Empire a L. 40.000. I prezzi sono trattabili. Cerco inoltre Strider e Ghouls'n Ghosts. Alessandro Pezzoli - via Carlo Marx 345/c - Sesto S. Giovanni (MI) - tel 02/2422294 oppure Carlo Brasi - via Alpini 7 - 24020 Songavazzo (BG) - tel 0346/72466.

Vendo **Mega Drive** con quattro giochi (Sonic, Mickey Mouse, Lakers vs Celtics NBA) e altro gioco giapponese di cui non conosco il titolo, adattatore per giochi USA (Aargh! NdD) e Japan. Il tutto, in ottime condizioni con solo 3 mesi di vita, a L. 600.000 (comprese le spese di spedizione). Per ulteriori informazioni telefonare a Massimo allo 051/465738 dopo le 16:00.

Vendo i seguenti giochi per **Mega Drive**: Sonic, Golden Axe 2, Rambo 3, Dynamite Duke a L. 60.000 l'uno e tutti e quattro insieme a L. 220.000. Telefonare allo 06/3767991 dalle ore 16:00 alle ore 18:00 chiedendo di Francesco.

Scambio **Pc Engine GT** + due giochi con quattro cartucce per Super Famicom e/o Super Nes tra cui Street Fighter 2, S. WWF, Final Fight o Final Fight Guy oppure per un Sega Mega Drive + Street of Rage, Golden Axe 1 e 2, Test Drive 2 o Sonic. Il tutto è anche in vendita a L. 500.000 trattabili. Inoltre vendo PC Engine a L. 180.000 o lo scambio con un Game Boy + cavo Comlink, trasformatore, due giochi. Telefonare allo 011/3855269 dalle 19:30 alle ore 21:30.

PONTANI ANGELO

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL-FAX 039/669781

OGNI SETTIMANA NOVITA' ASSOLUTE! **TEL.039/884779**

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTOIL TUO NOME VERRA' MEMORIZZATO,COSI' POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE!!!!!!

RIVENDITORI,RICHIEDETECI I NOSTRI LISTINI,E RIMARRETE SORPRESI DAI NOSTRI PREZZI!

MD CONSOLE + 2 JOYP.	215000.
JOYSTICK PRO 1	40000.
GAME ADAPTOR	18000.
ARCADE POWER STI.	69900.
JOY PAD PRO 2	19500.

ACQUATIC GAMES	65000,
ALICIA DRAGON	74000,
ALIEN 3	84000,
ALIEN STORM	37000,
ALTERED BEAST	26000,
ARROW FLASH	27000,
ATOMIC ROBOKIDD	24500,
BAD O MAN	35000,
BARE KNUKLE	36800,
BATMAN	65000,
BATTLE MANIA	28000,
BEAST WARRIORS	41000,
BLOCK OUT	24000.
BONANZA BROS.	31000.
CADASH	52000,
COLUMNS	45000,
COMMANDO II	45500,
CRACK DOWN	22000,
CRUDE BUSTER	71000.
DAHANA	52500,
DARIUS 2	41800.
DARWIN 4081	21000,
DAVID ROBINSON B.	45500,
DONALD DUCK	26500,
DRAGON'S EYE III	41000,
ESWAT	36000,
EVIL GIRL	18000,
F1 CIRCUS	48000-
F1 HERO	59000,
FANTAM SOLDIER	41000,
FANTASY SOLDIER	44000,
FASTEST 1	33500,
FATAL LABIRINT	67000,
FIRE MUSTANG	45000.
GAIN GROUND	23000,
GALAXY FORCE 2	45000,
GAYARES *****	41000.
GHOST & GHOULS	51800,
GOLDEN AXE 2	40800,
GRANADA	28500,
GYNOUG	24000,
HELL FIRE	25000,
HERZOG	78000,
JEWEL MASTER	27000,
JOE MONTANA 2	51000.
JUJU DENSU	46000,
KA GE KI	45800,
LEYNOS	21000,
MAGICAL HAT	26000.
MASTER LAIR	19500,
MASTER OF WEAPON	41000,
MEGATRAX	40800,
MICKEY M.2 FAN.	34500,
MICKEY MOUSE	38800,
MIDNIGHT RES.	69000,
MONKEY ADV.	42000,
NINJA BURAI D.	28000,
OLYMPIC GOLD	41000,
PAPER BOY	67500,
PHELIOS	22000,
RASTA SAGA II	51800,
ROAD BLASTERS	42800,
ROAD BUSTER	35000,
RUNARK	39800,
S.HANG HON	74000,
S.MONACO GP 1	39000,
S.MONACO GP 2	59000,
S.REAL BASKETBALL	39800,
SD FANTASY SOLDIER	46800,
SD VARIS	44800,
SHADOW DANCER	45000,
SONIC	29800,
SONIC 2	68500,
SPACE BATTLER G.	35000,
SPLATTER HOUSE 2	75000,
STEEL EMPIRE	41500,
STORMLOAD	32000,
SUPER FANTASY ZONE	78000,
SUPER LEAGUE	44800,
SUPER SHINOBY	35500,
SWORD OF SODAN	22800,
TEAM USA BASEBALL	76000,
TOURNAMENT GOLF	65000,

TASKFORE HARRIER	40800,
TAZMANIA	64000,
THUNDER FORCE 2	49500,
THUNDER FORCE 4 SCART	87000,
THUNDER PRO W.	48500,
TOE JAM&EARL	48000,
TURBO OUTRUN	46000,
TWINKLE TALE	63000,
UNDEDLINE	38800,
VAPOR TRAIL	55000,
VERYTEX	29800,
WADOUA FOREST	37800,
WANI WANI WORLD	29500,
WHIPRUSH	22000,
WONDER BOY 3	25000,
WORLD CUP SOC.	42000,

BATTLE SQUADRON GEN	58000,
BOXING GENE	67000,
BUCK ROGER GENE	65000,
CENTURION GENE	65500,
DARK CASTLE GENE	62000,
DESERT STRIKE GENE	78000,
EA HOCKEY GENE	58800,
F 22 GENE	72000,
FAERY TALE ADV. GENE	47000,
FATAL REWIND GENE	57800,
IMMORTAL GENE	77000,
JAMES POND 1 GENE	56000,
JAMES POND 2 GENE	77000,
JOHN MADDEN 2 GENE	78000,
JOHN MADDEN FOO.92 G	44000,
JORDER VS BIRD GENE	44000,
KING'S BOUNTY GENE	55000,
MIGHT AND MAGIC GENE	73000,
PGA GOLF GENE	73000,
RINGS OF POWER GENE	65000,
ROAD RASH GENE	69800,
ROBOCOD GENE	55000,
STAR FLIGHT GENE	62000,

WHERE IN TIME CARMAN	55000,
S.NES CONSOLE PAL	259000
S.NES CONSOLE SCART	240000
S.FAM CONSOLE PAL	325000
NES CONVERTOR	21000
UNIVERSAL EURO ADAPTO	29500

AREA 88	69500,
BATTLE BLAZE	95000,
BATTLE GRAN PRIX	67000,
CAMELTRY	85000,
CASTLEVANIA	58800,
CHO MAKAIMURA	71000,
CONTRA SPIRIT	99000,
CYBER FORMULAR	102000,
DINA WARS	84500,
DRAGON SLAYER	91000,
EXAUST HEAT	113500,
F1 GRAN PRIX	110000,
FINAL FIGHT	96000,
FIRE PRO-WRES.	89000,
GOLDEN FIGHTER	125000,
GUNDAM F91	71800,
HIPER ZONE	113000,
HOOK	98500,
KING OF MONSTER	114000,
LEGEND OF ZELDA	94000,
LEMINGS	59000,
MAGIC SWORD	73800,
METAL JACK	93500,
MUSYA	76000,
PARODIUS	103000,
PGA TOUR GOLF	89000,
PHALANX	119000,
PILOT WINGS	97000,
PRO SOCCER	73000,
ROMANCING SAGA	97000,
RPM RACING	74000,
S.BASEBALL	92000,
S.BOWLING	92000,
S.CUP SOCCER	75000,
S.F1 CIRCUS	109000,
S.GHOULS&GHOST	74000,
S.MARIO WORLD	92000,
S.PRO BASEBAL	110000,
S.R-TYPE	62000,
S.VALIS	63000,
SONIC BLASTMEN	113500,
WORLD CUP SOCCER	78000,

AXELAY	85000
PRINCE OF PERSIA	92000
PROFES.BASEBAL 2	115000
S.FORMATION SOCCER	113000
S.MARIO KART	128000
S.MOHODEN 2	119000
S.PRO BASEBAL	110000
S.R-TYPE	61000
S.TENNIS	98000
S.WAGAN LAND	61000
S.WRESLE MANIA	73000
SD NIGHT GAIDAM	87000
SIM EARTH	62000
SMASH TV	73000
SOUL BLADER	88000
STG	69500
FALANKS	119000
STREET FIGHTER 2	133000
SUPER EDF	72000
SUPER OFF ROAD	89000
SUPER VALIS	68500
SYBERION	91000
T.M.N.T 2	105000
THUNDER SPIRIT	67000
TOP RACER	74800
TURTLES IN TIME	104000
ULTIMA	70000
ULTRA BASEBAL	120000
ULTRAMAN	100000
WORLD CHAMPION	65000
WWF WRESLEMANIA	74000
XARDION	62000

G.BOY CONSOLE	130000
STEREO AMPLIFIER	26000
BATTERY PACK	49000
LIGHT BOY	35000

ADAMS FAMILY	56800
BASE BALL	28000
BATMAN 2 RET	48000
BATMAN I	38800
BIONIC COMMANDO	38800
BOMBER BOY	34000
BOMBER KING	40000
BOXING	38800
BUBBLE BOBBLE	47000
BURGER TIME DX	38800
CASTLEVANIA 2	33800
CHASE HQ	33000
CHI CHI 3	39000
CHICKEN STORY	42000
DR.MARIO	39800
DRACULA 2	34000
DRAGON SLAYER	34000
F1 GRAND PRIX	50000
F1 RACE	32000
GARMS	32000
GHOSTBUSTER	48000
GINGA	21000
GOEMON	42000
GREMLINS II	35800
METAL JACK	34000
METROID 2	33000
MICKEY MOUSE 2	42000
NEMESIS 2	37000
PACMAN	47000
PACMAN	46800
PARODIUS	38000
PIPE DREAM	19000
POPEYE 2	35000
PRINCE OF PERSHA	40800
QBERT	22800
QUART	37000
ROBOCOP II	46000
S.MARIO LAND	38800
SAGA 3	43800
SAGAYA	35000
SNOW BROTHER	25000
TMNT 2	52000
TETRIS	34000
TINY TOON	48000
ULTRAMAN	38500
X	38800

G.GEAR CONSOLE	210000
TV TUNER	183000
BATTERY PACK	65000
BIG WINDOW	35000
MASTER GEAR CONV.	24000

AERIAL ASSAULT	35000
BASEBAL92	38000
BASEBALL 91	37000
BERLIN WALL	34000
BUSTER BALL	41500
CHASE HQ	50000
COLUMN	34000
DONALD DUCK	34000
DRAGO CRISTAL	36000
ETERNAL LEGEND	57000
G.LOC	39800
GALAGIA 91	35500
GAMBLER	29000
GEA STUDIUM	22800
HEAD BUSTER	23000
HOUSE OF TARROT	21000
JOE MONTANA FOOT.	32500
MAJONG	32000
MAPPY LAND	27000
MICKEY MOUSE	31000
MONSTER WORLD 2	48000
NINJA GAIDEN	36800
OLYMPIC GOLD	34000
OUT RUN	30000
PARADIUS	26000
PENGO	33000
PHANTASY STAR	45000
PUT PUTTER	27500
S.MONACO GP	29800
SONIC	41800
SONIC II	47000
SPACE HARRIER	29800
THE GG SHINOBY	39000
WONDER BOY	37000
WOODY TOP	33000

SPEDIZIONI MEZZO POSTA O CORRIERE ESPRESSO,
FINO AD ESAURIMENTO SCORT
ALTRI TITOLI A RICHIESTA
PREZZI IVA 19% ESCLUSA!
TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI,APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!
TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE GIAPPONESE E COPERTA DA UN ANNO DI GARANZIA.

PUNTI VENDITA-

VULCANO Sas
V.VOLTURNO80,BRUGHERIO,.03

ELETTRONICA MONZESE
VIA A.VISCONTI 37 MONZA
TEL 039/325231

COMPUTER SACE
V.OZIGNAN 6 - PADOVA
TEL 049/681569

ACTE
VIA U.FOSCOLO 48
MONZA-TEL 039/836245

CALLIGARO GIOCATTOLI
VIA AMPERE 105-MILANO

MULTISYSTEM
VIA A.DE GASPERI 11/13
CINISELLO B.(MI)
TEL.02/6126257

TOP VIDEO
USMATE-C.SO ITALIA 19
TEL.039/674232
VIMERCATE-VIA CROCIFISSO 36-TEL.039/6852751
(NOLEGGIO E VENDITA)

SCONTI RIVENDITORI!

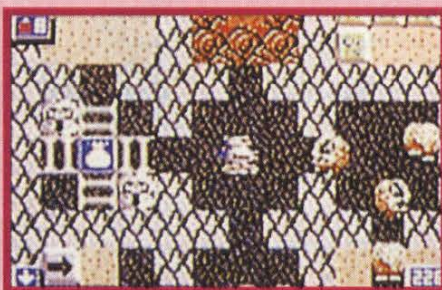
STOP

PREZZI IMBATTIBILI!

LYNX BUSTER

CRYSTAL MINES 2

A proposito di password, il simpatico (mica tanto, dal momento che a scrivere tutte 'ste parole chiave ti si fonde il cervello, NdD) Francesco "Rhu" Ruspetti di Firenze ci ha gentilmente inviato tutti (o quasi) i codici di Crystal Mines:

Liv.	Codice	Liv.	Codice	Liv.	Codice
5	ZCXP	53	JVNL	105	WECF
6	DPRX	54	CAQS	106	WSGY
7	OIGT	55	KEHL	107	PHUF
8	YHYR	56	EMSE	108	NCDS
9	VYHK	57	ZLAE	109	KOMZ
10	ITCU	58	MSXV	110	LFXQ
11	OCFK	59	JXTD	111	WAET
12	BXNG	60	SOVS	112	YJNV
13	MOXA	61	GHGV	113	TAUJ
14	IDWJ	62	QVOZ	114	IMOZ
15	RFVC	63	ZCEL	115	NBFD
16	GHSI	64	COYH	116	ZAPR
17	SKHO	65	HJHT	117	BXFT
18	TRFN	66	DONQ	118	GEFA
19	LQRE	67	VBHF	119	QIKD
20	AURV	68	JSMJ	120	MKIH
21	TYGU	69	HTRA	121	MKIH
22	FUIX	70	WBHD	122	ULEL
23	QFXV	71	MVJX	123	KSDW
24	XVXU	72	ANZI	124	QEFP
25	KYPO	73	EDLA	125	SFJV
26	HBTR	74	PCMN	126	LQXV
27	SFEB	75	YJKJ	127	INMQ
28	HXRE	76	RAIQ	128	NMAD
29	TRVJ	77	ZRWH	129	RHEM
30	FQCS	78	ECMO	130	YHVR
31	ZOIH	79	OATP	131	FSHF
32	LHJV	80	SVWK	132	EIKJ
33	GVYU	81	VRBD	133	CQCR
34	EMTV	82	SVYA	134	AIYA
35	OHXY	83	KRFH	135	SXOE
36	GSTB	84	CNQR	136	EKDR
37	UXRC	85	YNXR	137	DRVY
38	PWXH	86	CWQU	138	RGUM
39	XQCE	87	YXFJ	139	FEDC
40	PNGU	88	SRDW	140	PRKL
41	DZDI	89	PDSQ	141	ONKO
42	PIPH	90	QKOA	142	QXPL
43	PKAV	91	CKLQ	143	JRXP
44	TBUM	92	KHBA	144	PADJ
45	CXRI	93	MZKM	145	KGLI
46	QIPZ	94	DYDO	146	FDXR
47	HBJP	95	IDIC	147	BLKS
48	NXKU	96	WVOM	148	TJGB
49	IGPY	97	NJCU	149	QKBT
50	INUK	98	WUKR	150	AUEC
51	LPHD	99	BSZB		
52	NEBX	100	RERF		

Caro Francesco, mi sembra proprio che qui manchino 10 codici! Vabbè, vabbè, per i primi cinque chiudiamo un occhio, mentre per gli altri ci ho pensato io: 101 (WNON), 102 (IVLC), 103 (PJOL), 104 (RGEI).

GATE OF ZENDACON

Ah, ricordo ancora i bellissimi momenti passati in compagnia di questo stupendo titolo durante le noiose lezioni di chimica! Beh, bando alle ciance, se ci tenete a raggiungere l'ultimo livello non dovete far altro che digitare ZETA nei codici. Digitando invece TRYX avrete invece la possibilità di raggiungere una stanza segreta, sarà sufficiente guidare la vostra astronave in basso e, successivamente, a destra attraverso una piattaforma che è lì per caso... Un grazie sincero all'anonimo che ci ha spedito questo trucco!

GAME GEAR BUSTERS

SONIC

Nell'ultima parte del primo livello (quando si deve affrontare il professore) andate giù per il secondo fosso, poi a destra, prenderete un'extra life, quindi uscite tramite la molla. Nello stage del mostro del secondo livello andate subito a sinistra: c'è una bella vita extra che vi aspetta. Nell'act 3 del terzo livello un'altra vita bonus si trova andando a destra nell'acqua. Infine questo utile trucco per il professore nella Bridge Zone: per ucciderlo rimanete sopra di lui raggomitolati a palla finché, dopo un paio di volte che ricomparirà, sarà polverizzato. Grazie di cuore a Pierluigi Mollicone (che cognome da duro! Mangiati un po' di spinaci! NdD)

MASTER SYSTEM BUSTERS

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Quando arrivate al secondo quadro (che sarebbe il lago fantasma) andate ad uccidere la prima piovra (che si uccide tirando i pugni alle palline a lei attaccate). A questo punto rimarrà soltanto un vaso, voi entrateci e vi troverete in una stanza segreta. Su, da bravi, ringraziate tutti in coro Michele e Alberto di Zingonia (BG).

WORLD CUP ITALIA

Quando siete in possesso di palla correte dritti verso il palo della porta avversaria (se si tratta di quello destro o quello sinistro non importa) e, quando il portiere vi verrà incontro, passate la palla al compagno di fianco a voi, quindi tirate in porta. Il goal è assicurato. Piangiamo per l'enorme commozione: Grazie Ale!

MEGA DRIVE BUSTERS

SONIC

Se volete avere tutte le gemme del caos prima di iniziare è sufficiente premere su, giù, sinistra, destra e poi A+start. Ora selezionate dal menu lo special stage e puppatevi la gemma nel labirinto. Bene, ora resettate, pigiate A+start e ripetete tutte le operazioni. Quando avrete le sei gemme non resettate più, inizierete dal primo livello, ma con tutte le gemme!
Vi ricordate del trucco di Fernando Ferri per Sonic? Bene!

Se al posto dello score non ci sono i numeri e le lettere, non preoccupatevi: mettete la pausa e schiacciate a, quindi resettate; se tenete schiacciato B avrete un bel rallenty (potrete sempre giocare) e per saltare, oltre a B schiacciate anche C, ma solo dopo aver lasciato il direzionale. Se invece schiacciate C andrete a scatti. Mi spiego: con C il rallenty non è continuo come con B. Infatti ogni volta che schiaccerete C farete fare uno scatto a Sonic. Ora possiamo ringraziare tutti in coro lo zio di Sonic, anche se, questo almeno riguarda me, non mi sembra di non avere le idee troppo chiare su come eseguire questo trucco...

THE REVENGE OF SHINOBI

Ecco come acquisire vite, magie, pow, energia:
Livello 1-1: arrivati alla fine del primo livello saltate sulle due statue e sparate in alto a destra, così facendo troverete un cuore.
1-2: usciti dalla prima casa sparate in alto a sinistra, troverete un cuore. Passati nel sotterraneo e saliti nella seconda casa sparate in mezzo ai due mobili chiodati, troverete una vita.
2-1: arrivati ai primi tronchi saltateci sopra, quando siete vicini al precipizio sparate in basso, scoprirete una magia.
2-2: Giunti alla fine del livello, sparate all'uscita, troverete una bella magia.
3-1: Saltati al di là della rete, dopo il pilastro con la cassa, sparate allo spigolo destro del cassone. Vi pupperete un bel cuore.
3-2: salite sul secondo ascensore e continuate a sparare contro le casse a destra. Troverete due vite, se continuate a prenderle e a morire potrete raggiungere un numero di lives quasi illimitato (il quasi è perché il tutto è in rapporto con la vostra pazienza, NdD).
4-1: salite sulla prima macchina e sparate in alto a destra, scoprirete una magia.
4-2: all'inizio, sparando in salto mentre vi dirigete sul nastro trasportatore compariranno due vite: prendetele e fatevi uccidere, questo è un'altro posto dove acquisire vite. Alla fine del livello salite sul blocco e scendete sparando, troverete una bella magia.
5-1: all'inizio dello schermo sparate nell'angolo alto a sinistra. Troverete una magia. Se sparate anche nel piano sottostante al tetto vi pupperete un bel cuore.
5-2: sparate sul lato destro della penultima piattaforma in primo piano. Troverete due vite.
6-1: beccate il muro vicino al primo semaforo. Sorpresa! Un cuore e una magia!!6-2: quasi all'inizio del quadro saltate e sparate. Troverete un cuore. Alla fine sparate a sinistra, troverete invece una magia.
7-1: salite sul secondo canotto che troverete sulla vostra strada e sparate a sinistra in alto verso il cassone.
7-2: all'inizio sparate nell'angolo basso a sinistra. Troverete un pow. Nell'angolo basso a destra del secondo piano troverete un cuore.
8-1: NIENTE (e cosa vuol dire niente? Ci sarà pure qualche cosa!
8-2: alla fine del quadro troverete il pow sparando contro il muro sinistro.
SOLUZIONE LABIRINTO: andate dritto, saltate la prima porta con l'anello, accucciatevi ed entrate nella cavità, prendendo poi la porta con l'anello. Vi troverete in un'altra cavità. Entrate subito nella porta davanti a voi, avendo l'accortezza di premere per bene la destra. Vi troverete sullo spigolo di un precipizio. Andate dritti e saltate la prima porta che incontrate. Più avanti arriverete in una cavità buia, entrateci, troverete delle casse piene zeppe di energia e di pow. Una volta fatto il "pieno" uscite dallo scantinato e puppatevi la porta in alto a destra. Ora andate a destra, saltate il palo e cadete con il pad a destra. Vi troverete davanti a due porte, delle quali dovrete prendere quella a destra. Una volta entrati andate a sinistra e prendete e prendete la porta in basso a sinistra (prima però di uscire dal quadro vi consiglio di sparare bebe a sinistra, è estremamente brutto farsi il mostro finale senza pow! NdD).
MOSTRO FINALE: Per fermare per qualche istante il muro che schiaccia la ragazza, sparate nelle fessure ai lati (possiamo anche aggiungere che per sconfiggerlo è necessario acquisire una tecnica, consistente in una successione di mosse calcolate: sparategli mentre gira il parrucchino e state pronti ad abbassarvi o a saltare quando ve lo scaglierà addosso. Se lo ucciderete prima che la ragazza muoia succederà... Altrimenti... (Non vorrei per nulla al mondo rovinarvi la sorpresa), NdD).
PER OTTENERE SHURIKEN INFINITI : nella schermata delle opzioni selezionate il numero 00 ed attendete. I suddetto si trasformerà nel simbolo "infinito".
Questa volta le nostre ovazioni vanno rivolte ai "tre licantropi impazziti" che ci hanno fornito la soluzione e al sottoscritto che se l'è battuta tutta sul computer!

SPLATTER HOUSE 2!

Mi sembrava brutto inserire subito le password di questo bel gioco splatteroso, ma poi ho pensato a tutti i megadriviani in difficoltà...

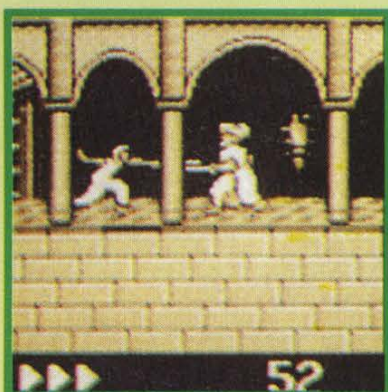
Livello	Password
2	EDK NAI ZOL LDL
3	IDO GEM IAL LDL
4	ADE XOE ZOL OME
5	EFH VEI RAG ORD
6	ADE NAI WRA LKA
7	EFH XOE IAL LDL
8	EDK VEI IAL LDL

Dal momento che il nostro caro amico Massimiliano Marino scrive le "H" e le "M" in maniera quasi identica vi suggerisco di sostituire, nel caso qualche password non funzionasse le due lettere in questione.

CONTROL YOUR CONSOLE

GAME BOY BUSTERS

PRINCE OF PERSIA

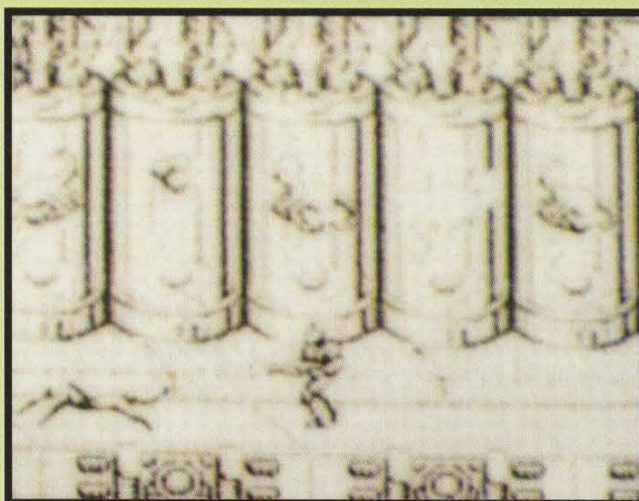
Per chi non avesse ancora terminato questa bellissima cartuccia per il GB, ecco le password per porre finalmente la parola fine a codesta rocambolesca avventura:

Password	Liv.	Tempo
06769075	2	58
28611065	3	54
93114015	4	51
86018105	5	49
55313135	6	46
70914195	7	41
64819685	8	38
31404654	9	34
28702744	10	27
91607774	11	22
87105764	12	20
58009414	13	18

Un grazie con il cuore in tasca a Matteo Battistini

GOLF

Andrea Vituzzi ha scoperto qualcosa di interessante per questo vecchio titolo di casa Nintendo: se dopo il vostro tiro non siete molto soddisfatti (per esempio quando si sta per spiaccicare in un bunker o nell'acqua) non dovete fare altro che resettare la console (select + start + A + B), quindi selezionare continue e voilà, il gioco è fatto (ci penserà infatti il tampone della cartuccia a conservare la posizione di gioco, NdD)

PROBOTECTOR

Massimiliano Fabbiani ci comunica che, per iniziare da un qualsiasi livello, è sufficiente premere su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, BABA e start. Per accedere, invece, al sound test premete su, giù, sinistra, destra e contemporaneamente B e start.

SUPER FAMICOM BUSTERS

CASTLEVANIA IV

Nella terza parte del livello 9-2 (dove appena finite le scale cadono i blocchi sulle punte) andate sulla prima piattaforma raggiungibile e, mediante le scale, saltate su quella con la bara e fatevi aspirare dal buco... Vi troverete in una stanza bonus!

SUPER MARIO WORLD

Nel Donut Plain andate nella Ghost House (non nella Secret House!). Prendete la rincorsa e volate (con Caped Mario) proprio all'inizio, quindi muovetevi a destra e arriverete ad uno schermo bonus! Nella Chocolate Island 2 non puppatevi nessuna moneta (nemmeno le dragon coin) e andate velocissimi. Avrete l'opportunità di saltare i rimanenti schermi dell'isola! Grazie Capitan Nintendo!

Ahh, e anche questo mese è fatta! Beh, almeno quasi, visto che mi manca solo una recensione e poi ho finito tutto! Beh, sono troppo stanco per aggiungere altro, ci vediamo il mese prossimo!

Db Line srl

tel. 0332.767270

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

BAZOOKA+6 GIOCHI
per SNBS / SFAMICOM.
LIT. 150.000

SUPER MAGICOM
GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF
SN/SF ADATTATORE PER NES EUROPEO.

GAME BOY

MULTIPLE GAMES
SUPER BIKKURIMAN
FANTASM - NOO BOO
GAMBARUGHER - R-TYPE II
GB GENJIN - HOOK
PRINCE OF PERSIA
FINAL FANTASY LEGEND II
KONAMIC ICE HOCKEY
KONAMICS SPORTS
SHIN NIHON PRO-WRESTLING
DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS
SPY VS SPY - SWAMP THIING
PRO-BASEBALL STADIUM 92
FINAL FANTASY LEGEND II
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON - F1 RACE

CD MEGADRIVE

AFTER BURNER III - ALESTA
FINAL FIGHT - WONDER DOG
BLACK HOLE ASSAULT
PRO BASEBALL S.LEAGUE
PRINCE OF PERSIA
THUNDER STORM FX
A WITCH OF SILKY-RIP

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES(StreetFighter+...)
HOKUTO NO KEN 6
JAKI CRAH (FLIPPER)
SUPER STAR WARS
SUPER TETRIS + BOMBLIS
ASSAULT SUITS VALKEN
VS BRASS NUMBERS
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO KART
HIRYU-NO KEN S POWER UP
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENT.
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN
PRINCE OF PERSIA - RAMNA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
SUPER DANK SHOT-SMASH TV
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTION FOOTBALL
PUSHOVER - ROBOCOP III
ZELDA III - WWF WRESTL.
TURTLES IV-TOM & JERRY
SUPER SOCCER CHAMP
WHEEL OF FORTUNE
AMERICAN GLADIATORS
BULL VS.LAKERS-TEST DRIVE
XARDION SIMPSONS II
SMASH TV- CARMEN S.DIEGO
CLEMENS BASEBALL-CONTRA
MAGIC SWORD - TOP GEAR
SPACE FOOTBALL - R.FLYER
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC
DESERT STRIKE - EQUINOX
FINAL FANTASY II - GOEMON
EDF - S.GHOUL'S N GHOST

NEO GEO

KING OF THE MONSTER II
WORLD HEROS
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO 2 / 2020
BLUE'S JOURNEY-CIBER LIP
CROSSEDE SWORD
EIGHT MAN - FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTS
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS OF JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - RASH RALLY
PUZZLED - READING HERO
ROBO ARMY - SOCCER BROWL
SENGOKU DENSHO
SUPER SPY - ANDRO DUNOS
RASH RALLY NINJACOMBACT
TOP PLAYER GOLF
NINJA COMMANDO

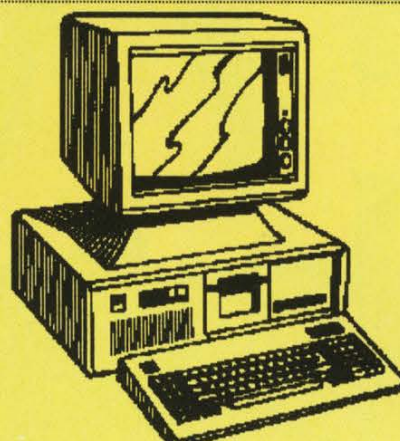
MEGA DRIVE

SONIC II-BARE KNUCLE II
T.M.N.T. TURTLES (8mb)
GODS - TERMINATOR II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
I LOVE MICKEY & DONALD
AQUATIC GAMES - G-LOC
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE
METAL FANG - SMASH TV
SPLATTER HOUSE II
TERMINATOR-THUNDER F. IV
ALIEN III - TAZMANIA
CHUCK ROCK
EUROPEAN CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE -SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKET
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON-SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON -OKI - THUNDER
PROWRESTLING TURBO OUT RUN
MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH
CORPORATION -STORM LORD
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II) - UNDEAD LINE
F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX- JOHN MADDEN 93
FANTASTIC NAVIGATION
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II
STAR ODYSSEY - TOEJAM&EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT - DAVIL CRASHE
MERCS II -SAINT SWORD
SONIC -GALAXY FORCE II

DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PER CONSOLE.
CHIAMA DB-LINE PER LE MODALTA' DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lo stato dei tuoi ordini.
RICHIEDICI IL TUO CODICE PERSONALE
Il servizio e' GRATUITO!!!

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX

GAME GEAR

SONIC II
GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE
CHUCK ROCK
SUPER MONACO II
WINBLEDON TENNIS
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
GEA STUDIUM
HOUSE OF TAROT
FANTASY STAR ADVENTURE
ALIEN SYNDROME -OUT RUN
BUSTER BALL NINJA GAIDEN
HALLEY WARS
HONO TOKYUJI DODGE BALL
MAGICAL TARU-RUTO KUN
INDIANA JONES
MONSTER WORLD II
NINJA GAIDEN
OLIMPIC GOLD DONALD DUCK
MICKEY MOUSE GOLDEN AXE
SPACEHARRIER
S.MONACO GP -DONALD DUCK
CASTLE OF ILLUSION

Console NEO GEO: Lit. 630.000

Db-VOX

IL COMPUTER CHE PARLA:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.
Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.
Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni.
Se chiami Db_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...
...Db_VOX ti attende.

ASSISTENZA TECNICA
Garanzia di 1 anno sui prodotti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito

VISA

ATTENZIONE
nuovi orari
ci puoi telefonare:

Lunedi'-Venerdi' 9.30 - 21.00
Sabato 9.30-19.30
Domenica 14.30-19.30

spec

SHADOW OF

(L'ombra di JH) p

Terza

Dopo la breve parentesi di Robocop 2 nell'ultimo numero, ritorna L'ombra della Bestia nella sua terza e ultima puntata. Possano i peli di JH essere con voi e darvi la forza di andare avanti.

Alex

Mi scusi, per fare i colpi di sole ai capelli mi posso rivolgere a lei?

Me se vulea propi un fiascheto de vin!

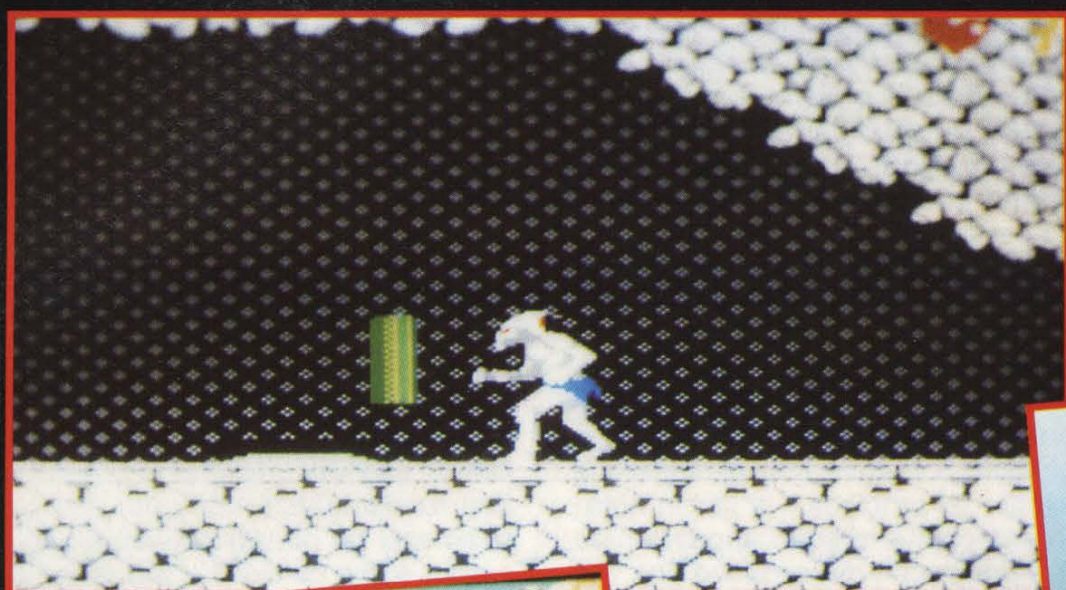
Una volta entrati nel castello andate un po' a sinistra, su, destra e ancora giù (N.B. a questo punto morirete ogni volta se non userete la pozione bianca d'invincibilità o quella arancione per saltare più lontano).
Quindi andate a sinistra, poi su e proseguite diritto per prendere la chiave inglese, e tornate indietro (ignorate la prima scala verso il basso).
Andate giù, a destra, ancora giù, poi a sinistra e prendete la chiave bianca rotonda. Dopo andate a destra e vi lasciate cadere giù stando attenti a non impalarvi sulle spade. Proseguite sulla sinistra, poi verso il basso.
Andate a destra, giù e a sinistra fino in fondo e arriverete a un contenitore nel quale c'è un blaster. Prendetelo e selezionatelo e a questo punto avrete un arma per lottare contro i mostri.
Adesso andate a destra fino ad arrivare a un campo di forza. Inginocchiatevi di fronte alla cassa sul pavimento e usate la chiave inglese (che dovreste aver preso prima!!!) e avrete spento il campo di forza.
Questa era la parte per i principianti adesso tocca a NOI!!! Andate su, a sinistra, lasciatevi cadere, andate di nuovo a sinistra, su e a questo punto dovreste essere al punto di partenza cioè all'entrata del castello. Andate a destra, giù, poi a sinistra e prendete la pozione viola per saltare in alto. Poi andate giù, a destra e preparatevi a combattere Skarios.
Usate la pozione (quella viola) e sparategli alcune volte negli occhi per ucciderlo. Continuate verso destra e usate la chiave bianca (quella tonda) per entrare nelle

Tirarla o non tirarla? Ma tiriamola!

Oh, e questo, secondo la soluzione, dovrebbe essere l'ascensore...

...iale

...F THE BEAST

...er Master System
...a e ultima puntata

Certo che prendere a cazzotti una cosa verde che rimbalza non è proprio la mia maggiore aspirazione...

Oplà! Eccoci fuori!

Salve dottore... commendatore... come? Re Gargoyle? Ah, mi scusi Vostra Maestà!

Ed eccoci arrivati sul rettilineo finale...

caverne. PRIMA DOVETE AVER SELEZIONATO IL JETPACK E LA MASCHERA (nel contenitore prima della porta).

Volate verso la destra, colpendo gli slime sul pavimento per aumentare la vostra forza. Qui troverete anche l'uovo che vi era precedentemente stato richiesto da re Gargoyle. Subito sulla vostra destra incontrerete un mostro gigante, Corannis. Sparategli nella bocca fino a quando non l'avrete annientato e vi troverete fuori del castello. Usate il crocifisso sulla lapide per far sì che re Gargoyle vi teletrasporti indietro.

Correte di nuovo verso King Gargoyle e questa volta vi lascierà passare. Andate a destra fino in fondo, colpendo le lapidi per avere altre pozioni, fino a quando raggiungerete il piede di un gigante e una clava. Colpite il piede diverse volte, evitando la clava, fino a uccidere il gigante.

A questo punto potrete finalmente godervi la sequenza finale del gioco in cui vedrete la bestia ritrasformarsi in uomo e correre via.

Ulli

Mmm, che cosa sarà meglio usare, ora? Scusi, ma la pozione per l'invincibilità... qual'è?

Guarda un po' cosa perde la gente per i prati al giorno d'oggi.

BOVAS' HARDCAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

E' NATALE E NOI SIAMO PIU' CATTIVI

Pulcherrimi lettori della rivista, come penso vi siate accorti dando uno sguardo furtivo alle vetrine dei negozi, è dicembre un'altra volta. Eh, già, e a dicembre c'è il Natale, festa che tutti voi aspettavate, giusto per cogliere l'occasione di andare a messa e vivere gioiosamente questo appuntamento rinunciando a tutti i vostri averi... Vero? Come no... Tutti lì ad aspettare la vostra nuova console o il pacco di cartucce, come minimo! Beh, a noi proprio non importa ciò che fate a Natale, vi auguriamo solo una grande indigestione di dolci, e di dover ricorrere alla lavanda gastrica dopo esservi ingozzati col tacchino. Come sempre, i vostri cattivissimi...

Bovas

FACCIAMOCI TUTTI PSICANALIZZARE

Gentile redazione di Console Mania, da circa otto anni sono laureato in psicologia, e i miei pazienti sono quasi tutti ragazzi.
Da un anno a questa parte molti miei pazienti mi parlano della loro passione per i videogiochi, e mi dicono di essere nervosi e stressati.
Ora, avendo ricevuto parecchie visite di ragazzi che, pur essendo "alienati", avrebbero una gran voglia di vivere all'aperto con degli amici immaginari ("immaginari" perché di amici non ne hanno parecchi, standosene sempre a casa a giocare con i video giochi), mi sono deciso a comprare una delle tante riviste riguardanti questo argomento.
Questa grandissima voglia di vivere all'aperto con gli amici da parte dei ragazzi è sempre impedita da questa folle passione per i videogiochi.
Sfogliando il vostro giornale mi sono accorto che voi redattori, tra disegnini, foto e fesserie varie, invogliate il ragazzo a "videogiocare", e quindi a starsene chiuso in casa attaccato a quel fantastico apparecchio che sarebbe la console.
So che voi redattori dite sempre (o almeno credo) ai lettori di non esagerare a videogiocare, ma siete sicuri che il bambino (o ragazzo) vi dia retta? Evidentemente anche voi siete dei ragazzi e, quindi, non vi rendete conto di quanto possano far male solamente tre o quattro ore attaccati al televisore?
Siccome il vostro giornale è letto sopratutto da ragazzi di età compresa tra gli otto e i quindici anni (non sono d'accordo, e dove li mettiamo i pluriventenni che, ogni tanto, compaiono nel mitico BHC? NdD), ciò è ancora più dannoso per la loro salute, infatti è in quell'età che il ragazzo compie la sua maturità psico-fisica.
Sono rimasto enormemente colpito, poi, dai prezzi dei giochi: voi credete davvero che nel nostro paese i ragazzi possano permettersi di comprare un gioco infantile, a volte diseducativo e addirittura a quel prezzo?
I ragazzi sono veramente così sciocchi da spendere tutti quei soldi in un unico gioco (non sarebbe meglio farli fuori in spinelli e droghe varie? NdD)? E anche se fosse, vi pare giusto questo?
Certa gente non ha neanche una casa dove poter dormire e quei soldi sarebbe meglio regalarli a qualche persona meno fortunata di noi, piuttosto che spenderli in scemenze (... Bell'esempio di moralismo da supermercato. Non mi dica che lei non gode dei frutti della sua professione. Vero? Se lei non ha nulla di superfluo, in casa, allora sono d'accordo con lei. Altrimenti... NdP)
Spero che il vostro cervello sia in grado di raccogliere le mie considerazioni (adesso vado a prendere la paletta... NdD), o se proprio non ce la fate, permettetemi di dire che bisogna farla finita con queste stupidaggini. (ok, ok. Ci scusi tanto se stiamo riempiendo di note le sue, chiamiamole così, "teorie", però è giunto il momento di finirla. "Se riuscite a capirmi". Ma per chi ci ha preso? Per dei deficienti? Forse lei è abituato a trattare con persone che hanno dei problemi - le faccio notare che anche io sono appassionato di videogiochi, ma conduco una vita normale, e non ho mai avuto bisogno dello strizzacervelli - e si rivolge a noi in questo modo per deformazione professionale. Tuttavia mi permetta, se ci sarà una prossima volta, di moderare un attimo il suo atteggiamento. Lei sarà laureato, d'accordo, ma sta parlando con persone adulte e responsabili. Au revoir... NdP)
Ragazzi sono stato anche io bambino, so benissimo quanto sia scocciante andare a scuola e dover studiare, ma, per favore, non rovinatevi così la giovinezza, la parte più bella della vita. Io ormai sono anziano, ho una certa età e certe cose le capisco molto bene (sono anziano almeno in confronto a voi).
Chiudo ricordando ai redattori che i videogiochi portano alla solitudine, e molto spesso la solitudine porta a cose molto gravi. Un mio paziente è morto perché aveva abusato di sostanze stupefacenti. La solitudine lo ha portato alla droga. I videogiochi lo hanno portato alla solitudine. Pensateci.
Non invogliate i ragazzi a giocare con i videogiochi: potrebbe finire tutto molto male: finitela con queste stupide riviste.

Marco Alleori, Roma.

Caro Marco, non ti stupire se ho intenzione di darti del tu, ma il lei mi stà sullo stomaco. Ho pensato tutto il giorno a come rispondere alla tua lettera, non perché sono convinto che quanto tu dici sia senz'altro giusto, ma semplicemente perché una lettera seria merita una risposta seria (come tutti sanno la serietà non è il mio forte... NdD).
Allora, da quanto hai scritto, mi sembra tu stia rivolgendo un'accusa diretta verso i tanto amati videogiochi. beh, ti dirò, mi sono trovato d'accordo con alcune tue constatazioni, ma non sono riuscito a capire il perché tu dica che noi incitiamo a videogiocare. A me sembra che nelle nostre rubriche trattiamo i lettori come persone indipendenti, lasciando loro la facoltà di decidere ciò che è giusto e ciò che non lo è. Mi sembra più volte di aver ripetuto che i voti, tanto per fare un esempio, devono (è questo il loro fondamentale compito) essere solamente un consiglio verso un acquisto, e non certo un' esortazione a comprare il suddetto gioco per giocarci. Inoltre, come puoi ben notare, nella rubrica BHC, è lasciato largo spazio ai lettori, che possono veramente essere attivi verso la rivista proponendo argomenti (ovviamente di qualsiasi genere) da discutere con noi e con gli altri lettori. Insomma, penso che i lettori non si debbano mai, per nessuna ragione, sentire passivi davanti ad un conglomerato di fogli patinati. In quanto alla questione videogiochi vs solitudine, non sei né il primo né l'ultimo a risollevare la questione, considera tuttavia che anche un appassionato di motociclismo può passare tutto il tempo da solo in moto, questo se il suo, chiamiamolo hobby, gli occupa gran parte della giornata. Quello che voglio dire, insomma, è che i videogiochi (questa frase l'avrò ripetuta già dieci miliardi di volte, NdD), come tutte le altre cose, devono essere considerati esclusivamente dei passatempi, non la ragione della propria esistenza...
Ah, un ultima cosa, caro Marco, io ti ho cercato sull'elenco telefonico di Roma, mi spieghi come mai non c'è neanche il numero del tuo studio? Non sarà mica soltanto uno scherzo cretino?

MA A CHE E' SERVITO ALIEN 3? GLI ALIENI CI SONO ANCORA, ECCOME!

Salve redazione di Console Mania, vi scrivo dalla stazione-colonia spaziale di Acheron (almeno da quello che ne è rimasto).
Io sono uno Xenomorfo, generalmente chiamato da voi terrestri "Alien". Prima che alcuni di noi attaccassero una navicella edicola, trovando fra i rottami un numero di CM, la vita qui era triste: nessun umano su cui posare le nostre uova, nessun androide da sgozzare, nessun bimbo per giocare a baseball (il bimbo lo utilizziamo come mazza) (io credo che sarebbe più opportuno utilizzarlo come palla, dopo averlo ridotto, ovviamente, alle giuste dimensioni, NdD).
Vi ringraziamo per aver portato fra noi il meraviglioso mondo dei videogiochi! Avremo un occhio di riguardo per voi se verrete a trovarci. Anche perché, da quanto ho capito, il vostro capo è un nostro lontano parente...
Con i soldi che abbiamo ottenuto dalla vendita di alcune nostre uova ad una fabbrica di maionese aliena ci siamo comprati un bel Atari Lynx, perciò, riguardo a quest'argomento la nostra delegazione vi propone le seguenti domande:
1) Si può collegare (con il comlynx) un Lynx vecchio con uno nuovo per provare l'ebbrezza del doppio?
2) Se avete detto che le recensioni per il Lynx sarebbero aumentate perché nel numero 11 ce n'è una sola? (Non è una critica, per carità, noi siamo contenti anche così)
3) Perché alcuni vostri lettori vi offendono e offendono in modo spregevole gli altri lettori?
4) Come mai dietro la confezione di Slime World c'è una fotografia di un paesaggio che non è presente nel gioco vero e proprio?
Grazie (non mettete una parentesi vi prego {la graffa ti piace di più? NdD})
Anche se siamo una razza civile non abbiamo resistito alla tentazione di mandare due uova all'anonimo e ad altri cortesi lettori (noi conosciamo gli indirizzi di tutti).
Un saluto ed una stretta di mano (o di zampa? NdD) da parte della delegazione Alien.

Il presidente Carlo Uanin e il segretario Magna Lovo.

Caro Xenomorfo, ma fa piacere che CM, ovvero la rivista più galattica del sistema solare (per il semplice fatto che ci lavoro io), sia letto anche da altre forme di vita! Per la verità non pensavo che voi "alien" sapeste leggere e scrivere, comunque non importa, anzi meglio così, è sempre una copia venduta in più della rivista... Beh, visto che non siete terrestri non vi voglio trastullare con le mie solite cretinate, direi quindi di pupparci subito le risposte ai vostri interessantisssimi quesiti:
1) Mi sembra il minimo...
2) Spiace anche a noi ma, se proprio volete mandare un po' di uova, speditele pure all'Atari magari...
3) I terrestri sanno essere molto ingrati...
4) E che ne so? Misteri della vita...

P.S. Non per farmi i fattacci vostri, ma non è che un Lynx per delle uova aliene è un po' pochetto? Non vi sarete mica fatti fregare?

Cari amici di Console Mania, non vi scrivo solo per dirvi che la vostra rivista è stupenda (tanto già lo sapete), ma anche per dirne quattro a quel povero minorato mentale di Lord SNK, il quale non ha il coraggio di scrivere il suo vero nome per paura di essere ucciso da qualche possessore di NES, MD, SN ecc.
Caro, o forse è meglio dire odiato (insomma, deciditi! NdD), Lord SNK, lo so che poveretti come te è meglio non prenderli in considerazione, ma sento proprio il bisogno di sfogarmi, dal momento che non ho più intenzione di sentire offendere le mie e le altre console...
Mi chiamo Andrea, ho tredici anni e posseggo un NES e un GG, e, fra poco, anche un SN. Ti voglio dire innanzitutto che devi "abbassare la cresta", dato che sei l'unico a poterti permettere un Neo Geo.
Io, personalmente, non ho optato per la tua tanto decantata console perché, al posto di spendere L. 200.000 per comprare Soccer Browl compro tre cartucce del GG e con 1/20 della suddetta cifra finisco Soccer Browl al bar sotto casa.
Ti volevo inoltre dire che i cosiddetti "aborti", come tu hai definito il NES, il MD e il SF ecc., sono le console più vendute nel mondo e ciò smentisce la tua definizione, ed è pura utopia che il Neo Geo raggiunga livelli di vendita pari alle suddette console (questo almeno finché le cartuccione di questa macchina non arrivino alle 140/150.000, NdD).
Penso anche che tu sia folle dicendo che Fatal Fury sia migliore si Street Fighter 2 per Super NES e che Thunder Force IV sia una ciofeca...
Bene, ora ritengo di essermi sfogato opportunamente, quindi rivolgerò le mie domande ai simpaticissimi (grazie, NdD) Bovas:
1) Ho letto su una rivista concorrente che la Mattel non è più l'importatrice ufficiale dei prodotti Nintendo. E' vero?
2) Se sì, chi sarà il nuovo importatore?
3) A quando l'uscita ufficiale del Super Nintendo in Italia?
4) Sapete dirmi quali, tra i giochi da me elencati usciranno insieme alla console? Final Fight, Super Contra, Street Fighter 2, Actraiser, Turtles, Sim City, Zelda 3, Super Mario 4, Super Aleste.
5) Insieme alla console uscirà anche un adattatore per utilizzare i giochi americani e giapponesi?
Spero, cari Bovas, di non avervi assillato troppo con la prima parte della mia lettera, rivolta a Lord SNK.
Tanti saluti da un vostro affezionatissimo lettore (continuate così che siete fortissimi!) (Sfido io, con tutti gli spinaci che ci mangiamo! NdD).

Andrea Bederschi.

P.S. Possessori di MS, NES, MD, SN ecc. non litigate tra di voi dicendo: "la mia console è migliore della tua!, perché così facendo macchiereste di nero e nient'altro quel magico regno della fantasia che sono i videogiochi.
P.P.S. Spero che mi pubblicherete (anche se avete ricevuto un sacco di lettere contro Lord SNK), se non altro per rispondere alle mie domande...

E puppiamoci allora le risposte, anche perché non ho commenti da fare per la prima parte della tua missiva:
1 e 2) L'informazione è corretta. L'importazione ufficiale sarà ora curata dalla GIG.
3) Non si sa ancora, mentre sto scrivendo potrebbe essere già uscito...
4) Sicuramente Super Mario World, Sim City, Street Fighter 2, Super Ghouls'n'Ghosts eccetera... (Super Tennis, F-Zero, Super Soccer, Pilotwings... NdAlex)
5) L'adattatore è già disponibile presso gli importatori paralleli da noi pubblicizzati. Telefona a loro per maggiori dettagli.

BRUCIAMO LA FORESTA DI SHERWOOD!

Fetentissimi redattori di Console Mania, vi scrivo per complimentarvi con voi, ma non per la rivista ma per il coraggio che avete a mostrarla, vorrei che la piantaste di fare queste cretinate (quali? NdD) con quei nomi in codice che avete come NdD, NdP, NdAlex e chi più ne ha più ne metta, potreste inoltre parlare di più del Master System e meno di quelle stupide console mai viste che solo pochi posseggono? Contesto inoltre i giudizi troppo alti e quelle schifezze di giochi che presentate alla televisione.
Eppure c'è della gente che vi scrive complimentandosi con voi per la rivista, sono tutti dei fanatici del computer e dei giochi come voi che non fanno nient'altro nella vita al di fuori di starsene a casa o in sala giochi (su quest'ultima affermazione avrei molte cose da dire... NdD).
Tra di voi c'è anche Stefano Gallarini che mi sta molto simpatico, ma a starsene tra una massa di imbecilli prima o poi si diventa antipatici...
Mi dispiace che leggendo questa lettera ci rimarrete male, ma è la verità; un consiglio? Fatela finita ora prima che sia troppo tardi.

Robin Hood.

Fetentissimo anonimo, hai forse paura di firmarti? Hai paura che ti venga a cercare? No, non temere, non mi piace toccare l'immondizia...

P.S. Quando hai scritto questo aborto letterario ti sei ricordato di collegarti il cervello? Perché non vendi il tuo Master System e te ne compri uno?

CONTINUA A MANGIARE GLI SPINACI(TM) CHE TI FANNO BENE!

Cari amici di Console Mania, da tempo un grave problema mi assilla, tormentandomi con le sue innumerevoli illusioni (!): mi sento Sonic!
Mi sveglio alla mattina e mi metto subito a saltare come un idiota, in cerca di anelli (sono diventato anche un ladro: ho rubato tutti gli anelli di mia nonna e di quella simpaticona di mia zia, che, avendomi scoperto, non ha esitato a prendermi a randellate).
Mi sono comperato persino un paio di scarpe da ginnastica rosse, di 10 numeri più grandi, sono diventato blu dai lividi (ricordi mia zia) (e come potrei non farlo? E' una signora così a modo... NdD) e continuo a fare "no" con il dito alla gente che passa e mi guarda con curiosità.
Quando vado a funghi nel bosco, al posto di scorgere tra i rami un bel passerotto, vedo un'ape meccanica gigante (oltretutto blu) che mi scaglia addosso con virulenza tonnellate di pallini gialli e invece che un leggiadro scoiattolo che si arrampica sui rami vedo un granchio (ma che cavolo ci farà poi un granchio nel bosco?) che cerca in ogni modo di accopparmi.
Ho provato a terminarli con il "Super Spin Attack", ma più che ammazzarli ho rimediato stratosferiche cozzate che hanno notevolmente incrementato sia l'altezza dei bernoccoli sul mio cranio ormai devastato, sia la quantità di blu che ormai occupa un buon 70% del mio corpo tumefatto.
Ho anche riempito la camera di tappeti elastici per simulare i respingenti, appendendo sul soffitto persino mazze ferrate, punte, ponti rotanti pieni di spine, versando sul pavimento metallo fuso per simulare i pericoli che io, il mio eroe, debbo correre.
Ecco, io ho fatto tutto ciò; ma -azz- non sono ancora riuscito a superare la barriera del suono, dunque non sono più motivato nel compiere le mie strabilianti imprese.
Ho seguito il vostro consiglio: ho divorato spinaci come un disgraziato (mattino, pomeriggio e sera), ho cagato verde per una settimana (scusate la volgarità, ma sono certo che capirete il mio stato d'animo), ma niente.
Dunque vi prego umiliandomi ai vostri piedi, se necessario autolapidandomi e coprendo di sferzate la mia schiena, rispondetemi: come diavolo si fa a superare la barriera del suono? Perché quel porcospino sfigato ci riesce e io no? (Un attimo che vado a prendere un tranquillante)
Rieccomi ma non per molto: mi è appena giunta la notizia che quel cattivone di Robotnik ha trasformato un gruppo di canarini in uno stormo di F16 e un povero porcospino (no, non preoccupatevi, non sono io) che girovagava assorto nei suoi pensieri in un carro armato nucleare. Se i miei informatori non errano un povero poliziotto disgraziato è stato trasformato in Robocop.
E ora via, hem, non posso neanche dire "più veloce della luce", vabbè, dai, diciamo con il passo trotterellan-

BOVAS'HARDCAFE'

te di un centometrista. Li salverò, fosse l'ultima cosa che faccio. Sperando che non sia l'ultima cosa che faccia, vi saluto, contando su una vostra risposta.

Tanti spin attack, vostro Sonic, ovvero (rullo di tamburi) Marco (ah, già, dimenticavo, sono evaso dal manicomio e guarda come sono ridotto!)

P.S. La prossima volta vi racconterò come sono evaso, in esclusiva per CM!!!
P.P.S. Potreste riservare, ogni mese, una paginetta del vostro giornale a un argomento che mi affascina da quando ero alto un metro (adesso un metro e un centimetro, wow!): la coltivazione estensiva delle barbabietole da zucchero nell'alta Brianza e le sue implicazioni ambientali. Lo farete? (Contaci, anch'io sono interessato al suddetto argomento, NdD)
P.P.P.S. E' ancora libero quel posto come zerbino? Sapete, per finanziare le mie mirabolanti imprese ho bisogno di fondi, così ho pensato, fiducioso, a voi. Fatevi sentire.

Caro Sonic, l'unico consiglio che ti posso dare è di mangiare ancora più spinaci, solo in questo modo potrai acquistare le qualità psicomotorie da te desiderate.

ESCLUSIVA INTERPARROCCHIALE: IL RITORNO DI GIGHEN!

NO! Non si può continuare così! Qualcuno o qualcosa deve fermarli, ci stanno invadendo come dei Nagua (e che roba sono, delle rane giganti che effluiscono i loro gas interni? NdD), sono loro, sì, i ... Ahhhh!
Questo è un piccolo esempio di come molta gente venga sommersa di ca...ate enormi come, ehm, come (come la tua lettera, tanto per fare un esempio, NdD) ... Non lo so, di più, di più (!).
Un sistema ci sarebbe (appunto, sparati alla nuca! NdD): estinguerli, e per fare ciò bisogna setacciare ogni angolo della terra, del cielo, del mare, del fuoco (e magari sotto il letto) (Marò Cammela! Le corna mi facisti, NdD).
Io da solo non ci riuscirò mai, ma con il vostro aiuto forse...!
Sono Gighen, l'amis di Lupin, e le persone da decimare sono i "deficienti" che ogni mese tentano di scrivere su Console Mania. A me non piace fare nomi o provocazioni inutili, comunque pensavo che la mia assenza avesse prodotto dei lettori duri e pronti a salvare la posta (da te? NdD), e invece fa schifo come sempre.
Blahh! Ho sputato adesso un pezzo di carta igienica calda e fumante ancora di escrementi lattici vivi (!) con sotto scritto cara Console Mania. Vah che bello, si vedono i batteri che si muovono!
Ecco un esempio di quanto detto sopra: "sono un ragazzo di 71 anni... Hem,17 anni..." ma sono battute da fare? Zè! (Che indecenza, confondere così sbadatamente la propria età con quella del proprio nonno con le zecche in testa e addirittura con l'alopecia).
E' tardi per fare delle prediche (direi di sì, sono già le 16:25! NdD), il BHC è in mano vostra (nelle mie non ci sta tutto).
Saluti, ci vediamo in metrò o chissà dove, l'importante è che tutti voi, assurdi lettori, sappiate che sarete uccisi a picconate sul gargarozzo!
AH AH AH!

Gighen.

Non credo che questa lettera abbia bisogno di commenti, fate un po' voi... Ti consiglio però, caro Gighen di fissarti un bell'appuntamento con lo psicologo di cui sopra...

IL BEOTA DEL MESE E'...

Cucù... Indovinate un po' chi vi riscrive? Ma è il vostro lettore Marty Mc Fly! Vi ho scritto per dirvi due cose:
1) oggi è il 5/10/92, e io sto giocando a Sonic 2! Sì, avete capito bene, ho il seguito di Sonic da due giorni e mi sto divertendo un sacco!! Immagino che vi chiediate come ciò sia possibile, e io sono qui per rispondervi: in un particolare negozio ho comprato un Mega Back Up senza limitazioni di memoria e compatibile con tutti i giochi, sia euro-americani, sia giapponesi. Forse voi non sarete molto d'accordo, ma prima che i giochi vengano importati ufficialmente o parallelamente (con il conseguente prezzo), si fa tempo a diventare vecchi! A ciò si aggiunge il già citato costo. Non so voi, ma io preferisco spendere 2000 lire per un gioco, piuttosto che 80000.
2) Non so quanto possa interessarvi, ma dopo un litigio con Barbara... Non mi piace più. Ora vado dietro a ELEONORA di "Non è la Rai"! Voi che ne pensate? (Hai letto il titolo? NdP)

Il Vostro lettore Marty Mc Fly.

Allora, incominciamo dall'inizio:
1) E non hai pensato che quello che fai è ILLEGALE? Prescindendo dal fatto che a noi non ce ne frega assolutamente un fico secco se stai giocando a Sonic 2 piuttosto che a Dick Tracy 4, ti ricordo che la pirateria è sì economica (saremmo ridicoli a sostenere il contrario), ma è stata proprio lei a trasformare il mercato dei videogiochi per computer in un guazzabuglio pazzesco: software house che falliscono, programmatori demotivati, giochi brutti...
2) Una volta io mi innamoravo delle mie compagne di classe, oppure di alcune mie amiche che mai avrebbero ricambiato i miei sentimenti... Ma non mi era MAI capitato di innamorarmi di un personaggio famoso: quelli stanno sul video, probabilmente una volta che non servono più li infilano nell'armadio e li tirano fuori solo nel momento del bisogno. Oppure sono ragazze di carta... A buon intenditore...

ANDATE A LEGGERVI ZZAP!

Cari Bovas, siamo due contadini delle colline del Monferrato, sappiamo che la nostra lettera andrà a finire nel cestino o nell'angolo della prof, ma sappiamo a malapena scrivere, perché ci hanno mandato subito ad arare la terra, e dato che abbiamo imparato a fare il mestiere in poco tempo, i nostri nonni ci hanno regalato un Game Boy. Noi ariamo giocando. VOI DOVETE VENIRE A RACCOGLIERE L'UVA, INVECE DI STARE ATTACCATI ALLE VOSTRE CONSOLE (ma Giovanni, che cosa sono le console? Ma sta zitto, che non hai l'elettricità) E MANGIARE SEMPRE POLENTA 365 GIORNI ALL'ANNO E ALZARSI SEMPRE ALLE 5 DEL MATTINO, FARE COME FACCIO IO CHE GIOCO SEMPRE ALLE 11 DI SERA E NON CAPISCO PIU' NIENTE; PERCHE' GIOCO COL GB ANCHE QUANDO E' IL TEMPO DELLA SEMINA. Vi sto scrivendo dalle carceri, perché ho rubato un NES (ma sto facendo una rivolta per ottenere almeno un MD o un SF con Street Fighter II, e se non ce lo danno, lo vogliamo da voi, altrimenti rapiremo la nonna di Dave o la ragazza del Paolone.)(Che sono probabilmente la stessa persona... NdAlex) Ma adesso le nostre umili, piccole domande:
1) Uscirà una decente Formula 1 per il NES?
2) Siete pagati dalla SEGA?
3) Perché le foto del Nintendo si vedono sbiadite? Spiegatecelo un po'.
4) Ci regalate un PC Engine CD?
5) E' meglio il NES o il MS?
6) E' meglio il MD o il SF?
7) Ci volete parlare un po' del microgenius compatibile a Nintendo?
8) Cosa mi faccio regalare dopo la vendemmia?

Saluti e baci, paga il PC Engine e taci.

Due affezionati campagnoli, pescatori e poco altro.
PS: aspettiamo la sbobba
PPS: Ho trovato 45 vermi nella scorsa minestra, e spero di trovarne degli altri, così quando esco vado a pescare.

Giovanni il campagnolo, Davide il Contadino.

Ma dico, voi due non seguite mai "Linea verde"? Se lo faceste, sapreste che la rivista per voi non è Consolemania, dato che qui si parla di videogiochi, ma Zzap!. Infatti lì si parla anche di ppicconi e bbadili, oltre che di zzappe. Scherzi a parte, la vostra lettera mi ha fatto davvero sghignazzare, così ho deciso di rispondere ai vostri quesiti in maniera sibilline:
1) Basta che tu segua mensilmente CM... Ma se ti va puoi anche fare una cosa più utile all'umanità e comprarti Zzap!, lì trovi tutte le informazioni per il Nintendomane che non deve chiedere mai...
2) Sì, da quella elettrica.
3) E che ne sappiamo? La macchina che usiamo è esattamente la stessa per tutte le console, dal Megadrive al Neo Geo. Quindi non so perché col NES fa così. Si vede che gli starà antipatico.
4) Certo, non dovete fare altro che compare 1000 copie di Consolemania, ritagliare la prova d'acquisto, e spedirla alla NEC, che sarà lieta di omaggiarvi opportunamente.
5 e 6) Non finirò mai di ripeterlo: il Colecovision e il Vectrex sono le migliori.
7) avete già detto tutto voi: è una macchina compatibile col NES (di cui comunque parleremo, forse l'avremo addirittura già fatto in questo numero... NdAlex).
8) Fossi in te opterei per un cervello. Anche usato.

NON C'E' IL PREFISSO, E NON HO VOGLIA DI CERCARLO

Incompetente redazione di Consolemania, siamo due ragazzi di tredici e quattordici anni, possessori di Megadrive, Super Famicom e Master System, da sempre acquirenti delle vostre testate ma, da alcuni numeri di CM, molto molto molto insoddisfatti. Innanzitutto le recensioni: senza cadere in critiche vecchie vi citiamo solamente Spiderman e Fantasia (uscite, per dovere di cronaca, sul nr 3 di Consolemania, vale a dire un anno fa NdP)... Dicevamo, le recensioni sono stupide e incompetenti, non è affatto vero che siete spiritosi e simpatici, ma dimostrate solo tutta la vostra idiozia. Esempi: James Pond II, Streets of Rage, Valis 4, Marvel Land, Super Deformed, e molte ancora (uhmmm, noto una costante: sono tutte recensioni di Dave... Sarà, ma io le ho sempre trovate divertenti. E competenti. NdP) In molte recensioni ci sono solo cavolate, senza spiegare realmente il gioco né dargli un serio giudizio. Poi l'incompetenza: giocherete pure da anni, ma in materia di videogame ne sapete meno di un bambino di tre! Cito un grande esempio: Golden Axe 2. Come diavolo fate a dire che è un gioco facilissimo quando, da tre mesi che lo possediamo, nel nostro quartiere nessuno è riuscito a finirlo! (Passi che ci diate degli incompetenti, passino pure le critiche al nostro spirito, ma qui si cade in un assurdo! Se non siete ancora riusciti a finire un gioco in tre mesi, quando noi ci abbiamo

BOVAS'HARDCAFE'

messo solo due giorni, sarete ben voi a non saper giocare! -E non me ne frega assolutamente niente se finite Golden Axe I a occhi chiusi: qui lo facciamo senza mani, tenendo il joypad in bocca- NdP). Poi, El Viento: non ho mai visto una grafica migliore sul MD, e voi dite che è discreta e banale? E Desert Strike? Ha una grafica schifosa e il sistema di controllo osceno! Questi sono solo alcuni fra le decine di esempi: Kid Chameleon, Y'S III, California Games, Pit Fighter, ecc. Molte altre riviste concorrenti sono molto più serie e competenti. Poi la stupidità nel scegliere i giochi da recensire! Come si fa ad inserire nel numero (manca il numero NdP) della rivista videogame come Steel Empire o Crude Buster, quando dovete ancora toccare i migliori giochi come Final Fight, Strider (recensito su The Games Machine due secoli fa NdP), Last Battle (che a nostro avviso è una fetecchia, NdBovas), Castle of Illusion (anche lui recensito su TGM... NdP)? E non dite che sono vecchi (sono vecchi NdP), perché è molto meglio un gioco vecchio e bello, che uno nuovo e schifoso. E la posta... Come si può concepire l'idea di mettere nella rubrica lettere come quelle di Gighen, Dr Brainless, Captain Sega, Jason, Lord SNK e (dulcis in fundo) (la vostra? NdP) Captain Golf? E' impossibile mettere nella posta di un giornale di videogame una missiva interamente dedicata al Golf (quando si dice che la posta di CM è unica... NdP) A proposito, tu, Marastoni Valerio... Cosa ce ne frega se tu giochi a golf? Giocare a golf... Tu lo chiami così mettere un barattolo vuoto in un parco e mandare dentro una pallina con un bastone, come hai detto di fare nella tua lettera? Voi Bovas mettete quelle stupidaggini lasciando fuori lettere molto più intelligenti. Come si fa, inoltre, a creare l'Angolo della Prof, quando la rivista è piena dei VOSTRI errori? (Parliamo di errori gravi, come scrivere Master System al posto di Megadrive nella pagella di European Club Soccer). Inoltre le anteprime sballate, sono 10 numeri che non date notizie chiare e precise sul mega CD (fosse solo per questo... Vi faccio molto gentilmente notare, che i dati tecnici di TUTTE le console non sono MAI chiari e precisi al 100%: passa un mese, e una caratteristica data per certa viene regolarmente smentita. In queste condizioni, non possiamo neppure pubblicare una tabella dei dati tecnici seria, poiché siamo sicuri che il mese successivo andrebbe modificata. Tutto ciò non è per niente bello, e siamo noi i primi a lamentarci. Quindi cercate di capirlo pure voi. NdP), avete detto sul nr 1 che ha otto canali stereo, sul nr 10, invece, sono saliti a 18. Poi, la descrizione fatta sul nr 5 non è molto chiara, e a chiunque si avvicini per la prima volta al mondo delle console, può risultare del tutto incomprensibile. Il sistema di valutazione è osceno, avete scritto sul nr 7 che avreste adottato il sistema scolastico: 60 un gioco sufficiente, 70 uno discreto, 80 uno bello, e 90 per i giochi come Fatal Fury. Ecco invece quello che avete fatto: 60 un gioco schifoso, 70 uno mediocre, 80 uno carino, 90 bello. Meno male che a scuola non fanno come voi... (Questo è quello che potete pensare voi, perché non vedete i giochi che arrivano in redazione e che non pubblichiamo perché prenderebbero da sessanta in giù... NdAlex) E la vostra pigrizia! E' molto bello leggere "Livelli: e chi può dirlo", oppure "Non c'è il prefisso, e non ho voglia di cercarlo". Ci spiegate le cavolate dei primi due numeri? Come sarebbe che avete copiato (tradotto NdP) da una rivista inglese? Visto che c'eravate, perché non avete copiato direttamente in Inglese, così vi risparmiavate la fatica di tradurre? Ah, quando un lettore vi chiede come riuscire a superare un livello, non fuggite la domanda, abbiate il coraggio di dire "non lo so". E i trucchi! Provateli, prima di pubblicarli! (Non possiamo, come già ampiamente descritto sul numero precedente NdP), una rivista seria non li mette a casaccio! Ah, visto che ci siete, perché non coprite d'oro gli sponsor di USA Today, tanto già osannate i loro giochi... E diminuite la pubblicità; in altre riviste è molto inferiore! Concludiamo dicendo che così assomigliate a un branco di pagliacci, a un circo, che non a una redazione. E' inutile che vi chiediamo di pubblicare questa lettera, perché non lo farete (e invece... NdP), avete paura della verità e di nuove polemiche contro di voi. Sperando che riconosciate i vostri errori, vi salutiamo.

Franco Rossi & Michele Fallani

Oh, finalmente una bella critica da distruggere! Era parecchio tempo che non mi capitavano un sacco di stupidate tutte insieme, ma chi non si aspetta l'inaspettato -come diceva quel tale Eraclito-, non conoscerà mai la verità. Facendo scorrere la vostra lettera sul video, mi sono accorto che alla maggior parte delle vostre "accuse" ho già risposto nelle note, per cui passo al resto. Iniziamo dalle recensioni. Una recensione, serve SOLO e UNICAMENTE a dare un'idea della QUALITA' di un gioco. Non spetta poi a noi spiegare tutti i meccanismi del gioco, visto che già ci pensa il manuale d'uso allegato, e non sta certamente a noi tediare il lettore con pallosissime conferenze sullo "stile ellenico della grafica" o sulla "qualità New Age della colonna sonora", riempiendo pagine e pagine della rivista con un mucchio di tecnicismi. Sarebbero oltremodo incomprensibili, come avete poi aggiunto in seguito sul Mega CD. Da qui il tono ironico e spiritoso delle nostre recensioni. Può piacere a molti, non a tutti. E noi non possiamo accontentare tutti quanti. Cosa dovremmo fare, due recensioni a gioco? Scrivere "versione seria" e "versione demente" prima di tutti gli articoli? Non dimentichiamoci che il voto equivale a un CONSIGLIO sull'acquisto, dato da un recensore che, tuttavia, ha di differente da voi il solo fatto di 1) essere più esperto e 2) scrivere sulla rivista. Poi è logico che non tutti possono essere d'accordo. Passiamo dunque ai già sfiorati tecnicismi. Il mondo delle console, nella sua più recente manifestazione, è volenti o nolenti, figlio di un'era passata giocando coi computer. E dei computer le console hanno mantenuto pure la terminologia. Uno non può pretendere di leggere la rivista per la prima volta e comprenderla come se niente fosse. Se io ti parlo di "manipolazione del raster", uno che ha passato una vita davanti al C64 o all'Amiga capisce al volo cosa intendo. Un altro magari no. Ma io non posso farci niente. Pure io mi sono trovato spaesato, all'inizio (era il 1984, e avevo il C16), ma programmando il computer e leggendo riviste su riviste, manuali su manuali, mi sono "fatto una cultura", che diavolo! Il fatto è che volete tutto e subito, servito su un piatto d'argento, pure la chiarezza nell'uso dei termini. Non vi sembra di esagerare?
E poi un'ultima cosa, per concludere: i primi due numeri di CM, non sono stati COPIATI, ma regolarmente TRADOTTI, dopo aver acquistato i diritti della rivista inglese "Raze", nello stesso modo in cui erano tradotte TGM e Zzap! (nei tempi andati NdAlex).

CI HA RISCRITTO L'ANONIMO!!!

E noi non lo pubblichiamo. La sua lettera non merita la pubblicazione per diversi motivi: è peggio della precedente, ed è pure un cumulo di volgarità che ci impediscono, di fatto, una pubblicazione che andrebbe contro ogni senso del buon gusto. In sostanza se la prendeva con chi gli ha risposto con atteggiamento razzista (e non si può dargli torto), ma da qui a dire che le sorelle di Nicola e the Hitcher "battano sui marciapiedi" ne passa, e davvero tanto. A proposito, caro Anonimo, Dave ti manda a dire che la "lingua in ..." (censura, mi spiace NdAlex) non se la ficcherà mai, soprattutto se l'esortazione arriva da un imbecille che non ha nemmeno il coraggio di firmare le sue opinioni. Aggiungo che pure per me, sei un idiota.

MICROPOSTA

Vorremmo iniziare la rubrica con una menzione particolare per Antonio di Napoli. Purtroppo la tua lettera ha subito un piccolo incidente che non ci ha permesso una pubblicazione integrale (in pratica è andato in Tilt il Word Processor quando era già stata interamente digitata), tuttavia ci sembra il caso di riportare uno dei punti focali della medesima: "Nel nr 11 di CM, avete pubblicato la lettera di un certo Nicola di Nogara (15 anni), il quale, nel criticare l'«anonimo napoletano», a un certo punto dice "A sentire i tuoi discorsi penso che, l'educazione, dalle tue parti non esista proprio, e che violentare una ragazza sia una cosa da tutti i giorni; comunque a sentire quello che dicono i telegiornali, penso sia proprio così". Spero che tu, Nicola, abbia scritto questa frase senza pensare a ciò che facevi, perché in caso contrario a me sa tanto di razzismo, e se sei così a 15 anni, figuriamoci a 30!... Concludo questa lettera dicendovi che io sono pienamente d'accordo nel criticare l'«anonimo napoletano», ma c'è modo e modo per farlo". E noi non possiamo che darti ragione. L'ho già ripetuto diecimila volte. Lasciate ogni discorso razzista al di fuori di Consolemania: come diceva Stefano in un editoriale, il mondo dei videogiochi è davvero universale. Mauro Mori vorrebbe acquistare una console ed è indeciso tra Super Famicom e Neo Geo. Dunque: il Famicom dispone di una vasta quantità di software, può contare su numerose software house che lo sostengono, ed ha un prezzo più abbordabile ma... Beh, il Neo Geo è il Neo Geo, una macchina unica nel suo genere, in grado di fare cose impensabili fino a due anni fa (i cui giochi peccano in genere di una longevità piuttosto scarsa NdAlex), e che sta vivendo in questi mesi un periodo di inaspettata popolarità fra i giocatori di tutto il mondo. Le vendite del Neo Geo, infatti, sembrano essere cresciute a vista d'occhio, e se nessuna software house esterna lo supporta, è solo perché la SNK non vuole. Attualmente, infatti, il discorso Neo geo è piuttosto delicato: la SNK preferisce considerarlo un sistema per Coin Op, dando addirittura la possibilità alle software house di comprare i diritti delle cartucce per convertirle in altri formati, e finché vedrà economicamente più produttiva questa situazione, le cose non cambieranno. Certo, però, che se il Neo Geo dovesse diventare uno dei sistemi casalinghi più venduti, le cose cambierebbero. Luca Nobile è preoccupato per la diffusione del Mega Cd, temendo che un rapido diffondersi dei CD possa ridimensionare la qualità dei giochi su cartuccia. Beh, il MCD probabilmente farà la fine del CD per PC Engine: è logico che se la macchina si diffonde a macchia d'olio, i programmatori siano molto più inclini a sviluppare i giochi più complessi proprio su questa periferica. Ciò, però non dovrebbe rappresentare un pericolo per la qualità dei giochi su cartuccia, che rimarrebbe ai livelli attuali. Fabio Carbonari vorrebbe diventare programmatore di videogame: per farlo sono necessarie la conoscenza del linguaggio assembler, tanti anni di pratica sui computer (anche il tuo C64, che tra l'altro ha una gestione della memoria "a blocchi" come la maggior parte delle console, va bene), e un sistema di sviluppo. Quest'ultima macchina, indispensabile per potersi interfacciare con l'hardware delle console, è purtroppo introvabile in Italia, come sempre all'ultimo posto in fatto di tecnologia (e money). Bella l'introduzione di Spidy alla sua lettera: un medley delle più famose poesie della letteratura

BOVAS'HARDCAFE'

L'ANGOLO DELLA PROF

Nell'attesa che la arcigna professoressa Teotochi Albrizzi assegni i tanto odiati compiti delle vacanze di Natale, si è presa la briga, come al solito, di assegnare un voto a tutte le lettere che giungono alla rivista, e a segnare gli erroracci dei lettori. Non chiedeteci che voti abbia assegnato alle vostre lettere, però, tanto sono rigorosamente dallo zero al cinque!

1) "Eugenio è affezionato al suo commodor sessantaquattro e non ha intenzione di lasciarlo perché cento cassette dal giornalaio costano quanto una di quelle di quelle stupide console che voi publicizzate"
2) "Spero che questa lettera per poter portare la giustizia nelle case dei possessori di SF e MD e per poter dare una lezione su console al buffone della Snk che si fa chiamare Lord"
3) "ma questi sono i fatti, cest' la vie"
4) "Innanzi tutto voglio precisare che (...) Quello che ai detto sull'eccèlso street fighter II..."
5) "la vostra testata è eccezzionale" (veramente! A buon intenditore... NdAlex)
6) "ultimamente (veramente sara quasi un annetto) di cambiare il mio Nes con una console più potente"
7) "e non si troveranno più nessune cartucce"
8) "se spiegherete alcune delle mie domande all'interno della rivista"
9) "perché non indicete un concorso?"
10) "cherosene"
11) "le cose da lui scritte sono molto guste, ma non attinenti al argomento console"
12) "l'ortografia non e il mio forte come avrete notato e se vi va mettetemi pure nel angolo della prof" (detto fatto... Cari i miei piccoli Bovas! NdAlex)
13) "vi scrivo dalla mia casa in montagnia"
14) "Zzapp!"
15) "Wreste wars"
16) "Gli zii sono uno più tirchi dell'altro"
17) "sareste così gentili di omagiarmi per Natale..."
18) "Spero di non finire nell'angolo del Prof"
19) "la Teochi Albrizzi esiste davvero?"
20) "... Che le recensioni del Lynx aumentavano..."
21) "Insieme alla console uscira anche un adatatore..."
22) "Quelle stupide console che solo pochi le prendono..."
23) "Eppure c'è della gente che vi scrive complimentandovi..."
24) "Stavolta non ci casco, ho rileto attentamente la mia lettera..."
25) "... Che non posseggo una consoll..."
26) "... Scusate per la sprecisione..."
27) "... E che il mio nome compari sulla rivista..."
28) "... Vero Lordo SNK?"

italiana rivisitate come solo Al Yankovic saprebbe fare. Per il resto, il Wonder Mega non è una macchina della Sega, ma della JVC. Ecco perché è uscita anche lei, oltre al MCD. A Daniele Grasselli rispondo solo in virtù del cognome che porta: lo stesso del mio professore di Algebra Lineare e Geometria. La uno di Max non ha il motore nucleare, ma ormai funziona a pedali (ormai non funziona proprio più: dopo l'ultimo furto non l'ha più ritrovata... Ed è passato a una Polo. NdAlex). I chilometri che fa con un litro dipendono solamente dal carburante: con la coca cola ne fa due o tre. Con la birra qualcuno in più. Ma se gli fate bere una caipirinha... L'uscita su console di Dylan Dog mi sembra alquanto improbabile, e comunque il mio sogno è vedere "Lupo Alberto" dell'Idea su Lynx. Sulla classifica dei giochi migliori per ogni console, ci stiamo facendo un pensierino: infatti Giancarlo Albertinazzi (quel pazzoide che si occupa attualmente della megaclassifica di Zzap!), sembra essere intenzionato a fare qualcosa di simile anche per Consolemania... Restate tutti sintonizzati. Allora, quello che vedete pubblicato in questo BHC fa parte del solo 10% delle missive che ci avete spedito. L'altro 90%, infatti, si è limitato a criticare Lord SNK. Qualcuno, come Enzo Colombo e Igor Gandino, sono addirittura convinti di aver scoperto chi si cela sotto quel misterioso soprannome. Beh, avete sbagliato entrambi. "Paolone è un Playboy", "Alex è un'entità astratta", "Giancarlo è uno yeti", "Dave usa il sapone Dave", "Marco Auletta è strabico" non sono che alcune delle frasi che si levano nella classe di Vittorio Scerbo, l'unica in Italia dove tutti leggono Consolemania. Bravi, questa sì che è cultura! Comunque con alcune delle suddette frasi ci avete azzeccato, con altre siete andati a tonnellometri di distanza. A voi scoprire con quali. Danilo Geusa dice di essersi follemente innamorato di Chun Li. E questo perché non si ritiene bello e nessuna ragazza in carne e ossa lo fila. Ma dico? Ti sei rincoglionito? Vuoi dare per caso ragione allo psicologo di prima? Adesso, parola dei Bovas (veri esperti in materia), fai così: spegni la console (o esci dalla sala giochi), cerchi qualche amico nuovo, ti fai trascinare a qualche festa, cerchi di parlare con qualche ragazza, punta molto sul brillante e intelligente leone che c'è in te e vedrai che, dopo qualche tempo, le avrai tutte ai tuoi piedi (o quasi...)! E non venirci a dire che sei timido perché nessuno lo è veramente!!! Un grazie veloce veloce a Fabiana Sasso per la cartolina, e passiamo subito a Sandra Posta, indignata per la nostra risposta a Mauro e Fabio. Guarda che quell'"anche se è di Roma", faceva parte della risposta ai due mentecatti di cui sopra, non è certo stata una nostra trovata. Io in particolare ho conosciuto diverse ragazze di Roma, e non ne ho trovata manco una facile! Raffaele "Snasa" Conte, ci ha scritto lamentandosi dell'esiguo spazio riservato al Neo Geo, e non trova giusto che un gioco come Fatal Fury venga stipato in una paginetta, mentre Street Fighter II occupi ben 5 pagine. Beh, hai ragione, comunque devi darci atto che ultimamente lo spazio riservato alla mostruosa console SNK è aumentato... (Vedi un po' 'sto numero NdAlex)

Ed eccoci finalmente giunti alla mirabolante (è da decenni che scrivo "mirabolante" ma non ho ancora capito cosa significa! NdD) microposta! Yeah, giubilo! Un certo Neo Geo rivendica la sua posizione rispetto alle altre console e domanda perdono per quanto scritto dall'iniquo Lord SNK... Davide Mancusi (di Napoli) è rimasto esterrefatto da una frase di Nicola: "a sentire i tuoi discorsi penso che l'educazione, dalle tue parti non esista proprio (...) Comunque, a sentire quello che dicono i telegiornali, penso che sia proprio così!" Non mi sembra, almeno da come la vedo io, che quanto detto sopra sia offensivo per gli altri napoletani, infatti, quando la lettera è stata pubblicata, non avevo colto quest'accezione alla frase... Beh, adesso che ci penso... No, non credo, il "dalle tue parti" penso sia da riferire all'ambito familiare (d'altronde è proprio lì che si può diventare maleducati) e non a quello "cittadino", mentre, per quanto riguarda i telegiornali, non saprei, forse la frase non va vista esclusivamente in ambito regionale ma con un punto di vista più ampio, nazionale. Questo è quello che almeno penso io, scrivete al BHC e fatemi sapere cosa ne pensate. Nota per un lettore di cui, almeno per ora, non ricordo il nome: ti assicuro che Giorgio Baratto e Giancarlo Calzetta (JH) (la JH per me sta per John Holmes, ma non ditelo a nessuno! NdD) non sono sicuramente la stessa persona.